电软创刊9周年!!索尼新贵族主机PSX意图进军高端市场!!

2003 13

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

最强特报3连发!

索尼迈出游戏主机家电化的重要一步!

特报1 「新主机PSX发表」

特报2 2002财年厂商获利大比拼!
透视10家日本最著名游戏公司的经营状况!

特报3 人气足球游戏续作魄力公开!
「WE7」8月7日正式发售!

电击收藏10+动漫电玩金曲

全面出新"硬件大玩家"! GAMEBOY PLAYER详解! / 颤栗开始"精选百分百"! 寂静岭3阴冷的地狱之旅!

最为精锐前卫的游戏影像

惟一魅力"魅力抢先撩"! 电脑战机、我的画册! / 永远第一"电击收藏ONE TO TEN"! 游戏世界"十大宿命敌对"!

特别策划 新型PS2魅力迫近

PS2所有型号的外型特点一览与最新50000型主机的特点解析

天师道场

生死时速:索尼PSP瞄准任天堂死穴

怒涛攻略

混沌时代3/WE6最终版/恐怖惊魂夜小说连载

SITH与AKIRA打造三栖人

失落的救赎·战区88

走在恶魔之道上的孤狼,人性与战争的悲歌



杂志+VCD+CD 特价9.8元

科普园地 EZ2性能评测报告

E3后续报道 业界走向名人访

最强的32款新作速报!


公元2548年、宇宙移民船奥兹曼迪亚斯号
DINO CRISIS 3
XBOX


CAPCOM
DINO CRISIS
3
6月26日发售预定
预定售价:6800日元
游戏即是美学。
XBOX

电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信,提出更好的建议,以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林



●5月买了不少东西，除了一直想买的GBP外，很多一直想找却没有结果的软件也相继入手。最高兴的莫过于PAL制式的N64被搞定了，自己手头的几张全新的欧版卡带总算派上了用场，英文版的“纸片马里奥”、“大乱斗”和“完全黑暗”真爽。幸亏早早结束了SH3的旅程，全身心投入到新游戏中吧！

●6月大概要买的有GC的“幻侠JOE”、“SONIC大冒险DX”、“GT CUBE”以及XBOX的“恐龙危机3”。可气的是受到非典影响，北京店家的进货速度远不如前，很多正版游戏都不能一手入货，4月的“GIFTPIA”和5月的“RUNE 2”让人望穿秋水……风林成了节约标兵……

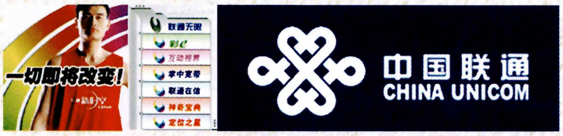
●最近很多人喜欢拿任天堂开玩笑，虽然是玩笑，但自己听着也十分不爽。

●10元的体育彩票，目前连续一个月，周周中奖，都是5块，这是不是意味着自己离500万已经不远？且看下期如何！

天师

■最近在玩少年街霸2·阿尔法，对角色的招式、摇杆的控制，已经找回了感觉，应该算是初段的水平吧。太令人感动了，我愈发对昔日神勇无比的卡普空怀念起来。95.96年的游戏，纯洁而神圣，今天再看再玩，还是那样伟大。

■我的CDMA手机打出才1毛6，打进只有8分钱——而且是六费合一，月最低消费98元（含漫游、短信、长途等），完全无月租，“不打白不打”。看来，在天津等一些手机产业和群众消费特别超前，运营商竞争特别过火儿的地区，CDMA是大有希望。



宇部

■RARE最高！究极的超任大金刚终于现身GBA，这款1994年推出的2dACT一直是我的最爱，这个系列本人全都玩过（包括N64的3D版及赛车），还是1和3代的游戏性最强。虽然对掌机上的发色（模拟器更加不堪忍受）和加速键位置有些质疑，不过依然很感动。另外最好用SP玩儿。

■准备近期帮亲戚攒台电脑，全部按照本人的喜好来进行。双敏的准系统uniPET列为计划之中，在我看来，电脑的外观是要优先考虑的（一直对PC机的外观嗤之以鼻），其重要性甚至高于机器本身的性能。



■索尼公布的PSP掌机的确厉害，MPEG4也是便携娱乐的趋势，任天堂不会视而不见。

PERFECT



●上个月不翼而飞的WE专用手柄又重新“回来”了，足球对战再次被纳入日程。

●本月重操DVD旧业，疯狂卖片+疯狂看片，听AKIRA介绍看了“剑心追忆篇”，改变了许多自己对于剑心的印象。

●已经决定今天凌晨挑灯夜看冠军杯，尽管自己对意大利德比的兴趣有限，但还是希望AC米兰能够掀翻尤文图斯。

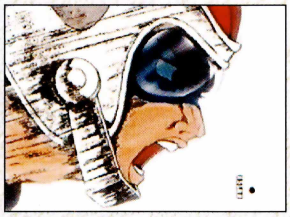
●事先期待度很高的黑客2在上映后褒贬不一，自己也很想亲身体验一下这部花了4年时间和巨额资金才完成的大片，不过还是要忍住枪碟的诱惑。

●经常做同样的事情就会厌烦，写卷首语也是一样，本期编辑手札就是心情不好中完成的。

●本期推出E3游戏的全面报道和关于E3之后业界走向的名人访谈，敬请关注。

星尘大海

■完结了《圣斗士·冥界黄金十二宫篇》，小强们没有一招有效攻击，主角一直在说着台词被殴。



■完结了《吸血姬美夕》TV版，之后想起日本居然会出现吸血鬼真是很奇怪的事呢。

■完结了《真·三国无双3》的全结局收录，各结局居然差别不大，我的宝贵游戏时间啊！

■完结了《矩阵2》的偷看，开始怀疑字幕制作人的智商或诚意，并对自己的英语听力水平表示满意。

■完结了家中的大扫除，洗了一个多月来积压的脏物，感谢假期和北京的天气！

■最近脑中默念句：“羽毛寂静落下了”。

MASCAR

■意甲联赛终于落下帷幕，比埃尔霍夫以帽子戏法为自己完成了谢幕演出，衷心希望这位老将能够走好。

■最近抽时间开始研究SFC的《火炎纹章·纹章之谜》，最主要的原因就是中文版的出现，在此对那些默默无闻致力于游戏汉化的达人表示感谢。

■经过前一段时间的磨练，WE对战逐渐集中在偶、大象还有楼上那厮之间展开，每个人的打法都有些向变态的不良方向发展……



→曾几何时，他也是WE中数一数二的优秀前锋。



封面：电脑战机

GAME INDEX

PS2

GT赛车4 …… 10
SOCOM 2 …… 11
SONIC英雄 …… 28
恶魔城·无罪的叹息 …… 31
合金装备3·食蛇者 …… 32
救火英雄F.D.18 …… 35
生化危机·爆发 …… 36
鬼武者3 …… 38
鬼武者·无赖传 …… 40
AUTO MODELLISTA US TUNED …… 44
神魔预言录 …… 58
胜利十一人6F …… 60
混沌世纪3 …… 72
恐怖惊魂夜2 …… 76
马克西莫2 …… 124
NBA 2K4 …… 124
杰克斯与达斯特2 …… 125
空中力量·三角攻击 …… 125

GC

马里奥高尔夫·家族旅行 …… 12
PIKMIN 2 …… 13
马里奥赛车·双重冲击 …… 14
瓦里奥世界 …… 15
卡比的飞板 …… 16
星际火狐2 …… 19
1080° 银色暴风雪 …… 20
马里奥聚会5 …… 20
改装机器人GC …… 22
梦幻之星在线3 …… 27
SONIC英雄 …… 28
合金装备·双蛇 …… 34
玩具军团 …… 43
AUTO MODELLISTA US TUNED …… 44
F-ZERO GX …… 126
SSX 3 …… 127
最终幻想·水晶编年史 …… 127

XBOX

真梦生活在线 …… 23
都市赛车计划2 …… 24
光环2 …… 25
SONIC英雄 …… 28
铁骑大战 …… 42
恐龙危机3 …… 45
忍者外传 …… 46
死或生在线 …… 47
TOP SPIN …… 125
终结者3 …… 126
CONKER …… 127

GBA

超级马里奥A4 …… 17
马里奥&路易RPG …… 18
传说的斯塔非2 …… 21
SONIC BATTLE …… 26
我们的太阳 …… 30
鬼武者战略版 …… 41
分裂细胞 …… 82

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

VOL.113 2003/13

CONTENTS

激荡报道

E3新作海量冲击报道

■SCE■

GT赛车4 …… 10
SOCOM 2 …… 11

■NINTENDO■

马里奥高尔夫·家族旅行 …… 12
PIKMIN 2 …… 13
马里奥赛车·双重冲击 …… 14
瓦里奥世界 …… 15
卡比的飞板 …… 16
超级马里奥A4 …… 17
马里奥&路易RPG …… 18
星际火狐2 …… 19
1080° 银色暴风雪 …… 20
马里奥聚会5 …… 20
传说的斯塔非2 …… 21
改装机器人GC …… 22

■MICROSOFT■

真梦生活在线 …… 23
都市赛车计划2 …… 24
光环2 …… 25

■SEGA■

SONIC BATLLE …… 26
梦幻之星在线3 …… 27
SONIC英雄 …… 28

■KONAMI■

我们的太阳 …… 30
恶魔城·无罪的叹息 …… 31
合金装备3·食蛇者 …… 32
合金装备·双蛇 …… 34
救火英雄F.D.18 …… 35

■CAPCOM■

生化危机·爆发 …… 36
鬼武者3 …… 38
鬼武者·无赖传 …… 40
鬼武者战略版 …… 41
铁骑大战 …… 42
玩具军团 …… 43
AUTO MODELLISTA US TUNED …… 44
恐龙危机3 …… 45

■TECMO■

忍者外传 …… 46
死或生在线 …… 47

锁定E3·业内人士三人谈 …… 48

彻底攻略
混沌世纪3 …… 72
恐怖惊魂夜2 …… 76
分裂细胞 …… 82

游戏研究所
银河战士融合 …… 36
神魔预言录 …… 58
胜利十一人6F …… 60

天师道场
索尼PSP大陷阱 …… 94

电击收藏
硬件大玩家：GBP全线揭秘/魅力抢先撩：电脑战机MARZ、我的画册、马克斯·佩恩/电击收藏ONE TO TEN：十大宿命敌对/近期游戏看板/精选百分百：寂静岭3/游戏软件销售排行榜/最终幻想X-2换装大赏

特别策划
新型PS2魅力解析 …… 56
全面了解当今最流行家用主机的进化历程

其它栏目
编辑手札 …… 2
目录 …… 3
游戏新闻眼 …… 4
中国电玩榜 …… 52
编辑点评 …… 54
闯关族的家 …… 62
大墙画廊 …… 67
科普园地 …… 88
格斗天书 …… 92
电软CD介绍 …… 96
秘技天地 …… 104
漫画欣赏：四神剑 …… 106
电击看板 …… 110
东游记·日文地狱 …… 111
三栖人：战区88 …… 112
GAMEBAR …… 116
新作游戏发售表 …… 120
龙哥热线 …… 122
新作游戏情报 …… 124
RPG幻想辞典 …… 128

激荡报道
索尼发布高端娱乐家电

将PS2游戏、卫星电视接收、硬盘和DVD刻录等功能集于一身
索尼最新主机"PSX"发表!!

本刊日本专讯　5月28日，索尼在2003年经营战略说明会上出人意料地公布了一款新主机PSX。不过，这个充满诱惑的金属盒子既不是新型号的PS2主机，也不是PS2的后续机种，而是一种在PS2游戏功能的基础之上，搭载了卫星电视信号接收、宽带端口、硬盘和DVD刻录等功能的综合性娱乐家电。

"PSX定位于高端娱乐设备，我们相信人们需要这样一种综合性的高档家电"，索尼的发言人称，"虽然PSX复制了PS2的游戏功能，但它绝对不是传统意义上的游戏主机，而是一种新型的具备无限拓展性的多媒体家电。"事实上，负责研发和生产PSX的正是索尼的消费电子部门，而不是我们熟悉的电脑娱乐部门SCE。另一方面，索尼欧洲分部也明确表态：PSX面向的用户不是普通玩家，而是更为广泛的家电消费群。

性能方面，由于PSX内置PS2芯片，所以具备与PS2完全相同的游戏功能。此外，它还搭载了卫星电视信号接收、宽带接续端口、120G海量硬盘和DVD 刻录功能，并配备有可竖放的吸入式DVD±RW/－R驱动器、Memory Stick skot接口、Ethernet端子和USB2.0端子。


↑与PS2一样PSX也可以竖放

不过，由于PSX内置DVD刻录功能，因此如何保护知识产权也就很自然地成了人们关注的问题。面对以上问题，索尼发言人称，"这是一个非常严肃的话题，我们既要让消费者轻松地使用索尼的产品，又要保护原作者的知识产权。为此我们决定把索尼最新的DRM技术(Digital Right Management，数码版权管理)应用到PSX上，并在模拟输出时加上'禁止翻录'等字样。"

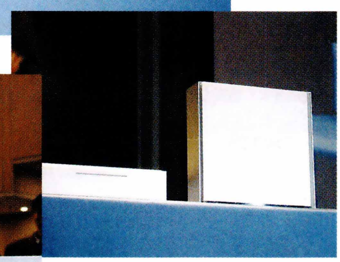
当被问到是否有必要将游戏机、DVD刻录和硬盘纳入传统家电市场的时候，久多良木健回应到："早先也有人对'在游戏机中加入DVD播放功能'表示置疑，但事实证明，索尼的决策是英明的，PS2对日本DVD市场的普及起到了决定性作用，如今我们也期待PSX能起到同样的推动效果。事实上，PSX中的字母'X'就象征着连接数码家电与游戏的桥梁，同时也代表着PS2主机的究极形态'eXtreme'。"

价格方面，虽然索尼还未正式公布，但是鉴于PSX强大而完善的功能，估计其首发价格不会低于650美元。

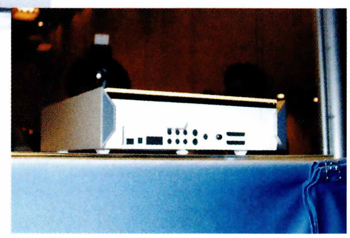
目前PSX预定年内在日本发售，稍后一些的2004年投入欧美市场。


←在发布会现场，久多良木健公开了PSX的开机画面，并播放了一段影像。一般来说，数码家电的菜单反应速度普遍较慢，但PSX却向观者展现了高速的界面切换。

↓主机在竖放时底面的样子。



↑主机前端带有明显的PSX字样。


↑采用了与PS2不同的界面


↑主机背面配备有各种端口。

记者随笔

PSX，家电索尼的野望！

索尼PSX的宣布，意味着其"家庭娱乐终端"的计划已经进入了第二步。这条新闻里有两个值得关注的地方：一个是主机规格的升级化，除了对应PS2软件之外，PSX改变了外形、增加了卫星电视信号接收、宽带接续端口、120G硬盘和DVD R/RW对应等等机能，也就是说，索尼在普通消费者中依靠PS系主机建立基础并打下品牌知名度之后，终于开始实现其最终的目的：游戏主机家电化；另一个则是主机的发售方从SCEI转为了SONY，这不单单表现出了索尼的信心，同时也是一种姿态，将PSX拔高到集团主力家电产品的地位上来。

PSX的推广对于索尼既重要又不重要。重要之处在于索尼需要依靠它来调整自己的家电策略以及随时纠正在制定业界新规格时可能产生的失误，并同时进一步推广和普及"娱乐中心"概念；而不重要则是因为PSX并不是索尼的最终目的，以之为基础完成PS3的制霸才是PSX背后的野望。

从PSP、到PSX、再到未来的PS3，一系列行为表明索尼早已为PS系列制定了一个完善的计划，PS的出现并非偶然，也并非单单只是因为索尼意图在游戏行业赚些便宜，事实上我们看到的一切都是索尼为了家电事业的更新化所做的安排和努力，PS从一开始就与索尼所有的家电紧紧地结合在了一起。从这个角度来说，PS3已经毫无悬念地获胜了。


↓发布会现场，索尼用大屏幕播放了PSX与高端彩电摆放在一起的景象。


↑金色外壳的PSX主机。

TALKING 岩田聪抨击网络游戏收费制度 透露任天堂正在筹划免费网络战略

本刊日本专讯　根据REUTERS的情报，岩田聪在接受采访时对网络游戏的现状进行了批评，并大言道“既要玩家花钱买游戏又要定期交纳月租费，这种方式极不合理！”同时，他证实了外界对于任天堂打算在网络市场另辟溪径的猜想。岩田称，目前任天堂正在筹划一个取消网络游戏月租费的全新标准，用以对抗XBOX Live和PlayStation BB。



↑最近曝光率很高的岩田聪。

岩田的言论爆出后，业界一片哗然，索尼、微软极力推广的网络游戏模式竟然被岩田聪一句话就给否了，语出惊人的程度不逊于前任社长山内溥。没有金刚钻，敢揽瓷器活？且看任天堂如何分解。

EVENT Rochester大学发表最新研究成果 玩FPS可以提高人类的视觉观察能力

本刊欧美专讯　最近，Rochester大学发表了一项令人吃惊的研究成果--经常玩第一人称射击游戏居然可以提高人类的视觉观察能力。Rochester的研究报告指出，FPS玩家对于周围事物的视觉敏感程度比非玩家要高出30%~50%，而且他们能够用视觉末梢分辨物体，并迅速转移注意力，在极短的时间内追踪多个信息。

Rochester大学感知神经学教授达夫尼·贝弗利（Daphne Bavelier）表示，玩FPS有助于提高人的观察能力已经毋庸置疑。实验证明，即便是从未接触过游戏的人，只要让他们玩十余个小时的FPS游戏，其视觉敏感程度也会明显上升。不过他同时指出，视觉注意力的提升并不能转化到读书、写作和数学上，更无法提高IQ，尽管IQ测试中经常把考察视觉注意力和反映速度作为重要部分。



↑CS是全世界PC玩家都津津乐道的FPS游戏，其二代作品在E3上好评如潮。

TALKING “XBOX是10年或者20年的长远计划” 微软高层Robbie Bach访谈摘要

本刊欧洲专讯　最近，微软游戏部高层Robbie Bach在接受Canada.com访问时，就XBOX的现状和未来作出了简要的说明。由于Robbie Bach在微软XBOX部负责硬件研发、联络第三方厂商等重要工作，因而其对于主机状况的言论备受关注。



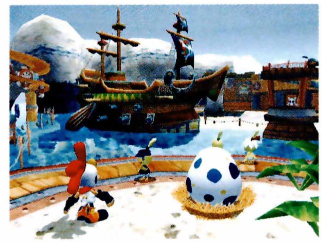
↑比尔·盖茨对XB的现状也表示满意。

Robbie Bach的发言要点如下：

1. 目前XBOX在加拿大和澳大利亚的销售状况最好；
2. 其实现在的XBOX已经可以赢利，但是微软宁愿低价赔本卖，以提高市场占有率，因为XBOX对微软来说是一个10年甚至20年的长远计划；
3. 大部分XBOX用户都会购买其它主机；
4. 如果游戏可以和音乐、电影巧妙结合，那么必将创造游戏的新潮流；
5. XBOX的网络服务器能够有效的防止黑客入侵，并抑制游戏中的作弊行为；
6. XBOX的后续主机将与PS3在同一时期面市，到时微软将成为业界的老大；
7. 微软现阶段的工作重点是XBOX，目前并没有推出手掌机的计划。

SCOOP SEGA、CAPCOM对方糖失去信心?! GAMECUBE独占软件全面告急

本刊讯　尽管小岛秀夫“出尔反尔”，把MGS搬上了GC舞台，但是其他厂商似乎不愿意给任天堂面子。世嘉著名制作人中裕司日前在接受欧洲媒体采访时就公开表示，鉴于SEGA游戏在GC主机上惨淡销量，《BILLY HATCHER》极有可能成为SEGA为GC开发的最后一款独占游戏。而任天堂最重要的软件盟友，正被财务问题困绕的CAPCOM也不得不重新修订自己的GC软件计划，据接近该公司的业内人士透露，在“亲任派”代表三上真司被公司降职后，CAPCOM正在对生化危机的GC独占计划重新进化评估，而且种种迹象表明，GC独占正统生化系列的局面很有可能在今年内被打破。



↑索尼克风格的《BILLY HATCHER》。

世嘉、CAPCOM在GC独占软件上的态度变化，表明他们已经对游戏方糖逐渐失去了信心。任天堂这家曾为我们无限快乐和期望的老牌厂商，正在经历其家用机历史上最艰险的一段时期。

SOFTWARE S-E社长和田洋一发布最新消息 “最终幻想12”确定本财年发售

本刊日本专讯　SQUARE-ENIX社长和田洋一于5月22日证实，FF系列最新作《最终幻想12》肯定会在本财年内发售，而另一国民级RPG《勇者斗恶龙8》则未纳入本财年的计划。（注：本财年即2003财年，指2003年4月1日至2004年3月31日）



↑SQUARE-ENIX社长和田洋一。

FF曾为史克威尔立下赫赫战功，全系列的累积销量已经达到了4556万套，并且在海外拥有极高的人气。虽然目前玩家对FF12仍然知之甚少，但是毫无疑问，故事、画面将成为作品最有魅力的部分。

早在一年前原史克威尔就曾经表示，FF12将由原来“皇家骑士团”的主创松野泰己担任监制，吉田明颜任原画设定，对应PS2主机。不过S-E至今不愿过多透露FF12的消息，据称游戏的实际开发度已经接近40%，既可以单机游戏也能够对应PS2网络。

SCOOP 玩家的年龄层正在逐渐升高 E3研讨会提醒业界关注消费者变化

本刊讯　在刚刚落幕的第9届E3中，游戏消费者的变化仍然是大展研讨会上最重要话题之一。那么，游戏玩家到底发生了什么变化呢？根据E3相关网站的消息，在E3游戏研讨会上得出的结论是：首先，现在游戏消费群的平均年龄正在逐步上升，随着玩家年龄的增长，对于主机的选择也变得更认真、更严肃、更不容易感情用事。玩家通常不会被一款游戏所左右，而是在收集多方面信息后再做出购买决定，从而在今后更长的时间里享受该主机的价值。其次，现在的玩家大部分已经有了工作，他们不可能长时间深入游戏，因此，他们通常对系统复杂、难度过高的游戏敬而远之，反之，那些只需30分钟就可以轻松上手的游戏则会大受欢迎。



紧急企划
从小口久雄上台评失落世嘉未来
战略

世嘉又换社长了，就在众人对合并案撤消的失望之际…小口久雄打算埋葬过去?!—第三只眼看世嘉社长更迭

世嘉在5月18日宣布：公司人事最新变动，常务执行股东（常务执行役员）小口久雄将就任世嘉新社长，现任社长佐藤秀树将担任世嘉董事会长（取缔役会长），现世嘉代表董事最高执行责任者（COO）香山哲、现世嘉代表董事专务执行役员永井明氏均退任，该人事变动经过预定于6月27日召开的定时股东总会最终决议后正式执行。

特约撰稿人：王俊生


←新任世嘉社长小口久雄



←退任的前任社长佐藤秀树

如果算上不走运的入交昭一郎，Sega在DC完蛋之后这短短两年里已走马灯似的换了4个老板：入交、大川功、佐藤秀树和小口久雄。新老大既然总没机会坐热社长室的椅子，也就从没多少机会给公司带来一些起色。

这多少反映出世嘉内部对权力的激烈争夺，以及日趋混乱的管理。

香山哲大约是其中最可以被牺牲的角色了。他原本在世嘉内部就没什么根基，只是当初因闲聊时的一些独特想法被大川功看中才被请来委以重任。看在CSK老大抬举的份上，上上下下在表面上对这个外人不敢有一点不敬，但在心里面对其主导的改革理念早已反感透顶并充满怨恨。因此当大川功在计划外撒手西去的同时，香山哲在世嘉的前途也宣告结束。失去了大川功的支持，他不但没能当上当初预想中的CEO，而且很快便被赶到大洋彼岸去“管理”起一塌糊涂的美国世嘉去了。而这次人事变革让他与世嘉彻底结束关系，更像是早已安排好的一出活剧。

赶走香山哲的初期后果看上去似乎非常严重。因为他所奉行的改革措施已经开了个头，但是却在最关键的进一步部署时失去了所有的支持。就像一台结构精密的巨型发动机在启动后被强迫停止，世嘉在大川功突然辞世之后，所有零件都发生了异常，整个公司陷入了一片混乱之中。他空怀抱负却无缘实现——尽管事后证明走软件道路也并不能救国，但他却以为绝不是自己的错。

香山哲离开时就像一个郁郁不得志的甲A外教——更精确地说，就像霍顿，只能叹息时势弄人、时运不济，却无计可施。

与香山哲同时被炒掉的还有永井明。永井是世嘉的老员工了，1963年便加入了Sega的前身日本娱乐物产，长期以来一直负责世嘉街机营运事业，2001年更成为了Sega的代表董事，专门负责街机事务的业务推广和日常营运，是公司里最具实力派的人物，和这次取代佐藤秀树上台执政的小口久雄正好成为了鲜明的对比。

小口久雄是世嘉内部年轻派势力的代表人物。他1984年入社，从事的是街机设计工作，曾参与过机械式游戏机“超级德比赛马”、街机“超级摩纳哥GP”等作品的企划开发，93年担任AM3的开发部长，2000年分社化时成为独立的制作所HitMaker的会长。他能够成为社长位置的有力争夺者，除了因为会社年轻化的需要、以及他在年轻一代中具有较高威望之外，还因为他是世嘉今年红字转黑字的最大功臣：2002年度世嘉最赚钱的街机“德比赛马”便是由HitMaker开发研制的。




↑原属融资公司的香山哲因受到大川功的器重而进入世嘉，不过他所倡导的软件化转型并未达到预期效果。
→世嘉技术力的代表铃木裕。

永井明、佐藤秀树这些老人或被贬、或被炒、或被年轻人取而代之，意味着Sega内部发生了一些意想不到的“质”的变化，或者套用一个俗语就是“政变”。事实上，老资格的世嘉员工正纷纷在被清洗，甚至连铃木裕也不能幸免，被迫“奉旨养老”。



↑首发不足5万套的VF4E让世嘉意识到即便是看家作品也别想在家用机上随便大卖。

年轻力量能够获得这次较量的成功，主要还是凭借在业绩上的优势。以VF为主要筹码的元老派，最近无论是在街机还是家用机上都难振雄风，衰退得很快。其中的PS2版VF4 EVO不但在日本一败涂地，更遭到了美国索尼冷冷的拒绝。索尼表示EVO这样一个像资料片那样的游戏，根本就不是什么续作，也就决不可能以SCEA三A级软件的名义登场。

这无疑是对世嘉元老们最沉重的一击，他们最后的防线也被轻易撕破了。

世嘉2002年度的财务报表比去年好看：公司终于赚钱了，缠留在心头的亏损噩梦也终于离开了，这成功来自年轻人，来自传统的强项——街机。

世嘉的年轻人继承了这个公司传统的性格，他们要重新奋起、他们要完全独立自主地夺回失去的领地，他们要实行世嘉独有的变革。

小口上台的第一件事，就是大幅度削减2003年度的家用游戏软件发售指标与份额。既然Hit Maker为Sega赚了大钱，公司的重点便自然会在小口的领导下重新转回到街机方面去。在这个市场上没有索尼、没有微软、没有任天堂，甚至连老对手Namco和Capcom都准备放弃，处于垄断Sega哪回有不重新振作的机会呢?

这样的想法并不错，至少对于即将到来的6月股东大会来说，是一个很漂亮、很美丽的故事，已经足够哄倒绝大多数的人。

只是小口的计划中还有一两个不太干净的漏洞。首先便是对余下的元老派势力的清理，新社长已经表示Sega近期将大批裁员，可以预料到的是元老派将成为首当其冲的目标。众所周知世嘉内部的关系极为复杂，对这样敏感的问题一旦处理不当，极易造成可怕的后果，小口对此是否有足够的准备和把握，目前不得而知，也难以让人放心。

世嘉面对的另一个问题，是重点转移之后将造成开发技术力的下降。与15年前完全相反的是，如今的家用游戏才是最尖端硬件技术的体现，世嘉原来就轻视家用游戏的开发，如果再将全力集中到街机上，那么家用游戏领域对未来的世嘉来说将会是一片空白。一旦某个家用游戏主机“未来家庭娱乐中心”的梦想得以实现，而世嘉对此又完全无知的话，未来也将变得更为黯淡而不是光明。

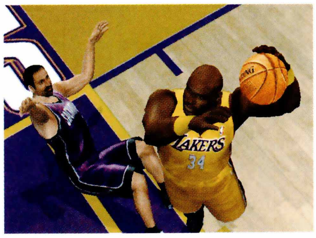
世嘉社长的位子是一个火山口。现在，终于又有一个人坐上去了，他开始动手埋葬过去，他带给了许多人新的希望，他似乎与很多人都不同，他似乎让人看到全新的未来。

所以人们开始期盼这火山不要再次爆发。因为如果小口再次失败，世嘉将无人可救。

SCOOP 昔日对手变成今日搭档 世嘉欲与EA结成销售同盟

本刊日本专讯　据路透社报道，刚刚完成“政变”的世嘉在最近表示，他们将与美国最大的游戏发行商EA在北美地区结成销售同盟。由于EA与SEGA背后的渊源，所以这次的合作也被视为小口久雄上台后，世嘉所摆出的一种新姿态。

“我已经收到了与EA结成销售同盟的计划草案”，小口久雄在接受路透社采访时表示，“世嘉在北美市场受到了重创，如果我们无法依靠自己的力量令公司走出困境的话，那么最好的方法就是与其他有实力的公司结成战略同盟。”



↑世嘉在美国销量不俗的NBA2K4。

据称，世嘉希望EA代理他们在美国发售的游戏，借助EA的声望提高自己产品的美誉度。

TALKING “XBOX在亚洲已售出85万台” 微软亚洲区资深总监访谈摘要

1.XBOX Live将于今年下半年陆续登陆亚洲各地，预计至少有20款对应网络的游戏会推出；

2. XBOX在亚洲区已售出85万台，推出了超过50款游戏，估计到今年末会增至150款以上；

3.Music Mixer会在亚洲区推出，玩家可以利用Music Mixer把Windows Media Audio格式的数码音乐及相片传送给XBOX，将XBOX变身为多媒体数据库。

4.Music Mixer采用了数码歌词显示技术，可以为用户带来无间断的卡拉OK体验；

5.最新的透明蓝及透明绿色手柄也会引入亚洲市场。

新闻短波

★任天堂著名制作人青沼英二访近日透露，全球销量近300万套的GC大作《塞尔达传说：风之韵》的续编正在筹划中，新作使用与前作相同的引擎开发，预定明年E3提供试玩出展。

★SEGA著名制作人中裕司在接受采访时强调了以下几点：1.SONIC TEAM为GC开发的动作游戏《BILLY HATCHER》决不会移植给其他主机；2.目前他们并没有移植或开发《NIGHTS》和《BURNING RAGE》续作的计划；3.他对索尼发表的便携机PSP兴趣浓厚。



★任天堂最近宣布，他们也将在日本推出捆绑GameBoy Player的GC主机。据悉，这种名为“Enjoy Plus Pack”的同捆主机将在6月21日投放市场，售价19800日元，颜色包括紫色、橙色、黑色和银色四种。任天堂方面的发言人称，我们相信“GC+GBP”所产生的“相乘效果”会给暑期的主机销售带来意想不到的重大突破。



←任天堂公布的4种包装之一

★CAPCOM宣布，他们将于8月7日在GC上发售“生化危机·收藏箱”(BIOHAZARD COLLECTOR'S BOX)，据悉其中将收录GC版“生化危机0、1、2、3和维罗尼卡”5款游戏，并同捆威斯克报告书和印有伞公司标记的手提箱，价格19800日元。

★CVG在5月23日发表消息称，KONAMI早在今年初就开始了《寂静岭4》的企划工作，新作采用全新引擎开发，具体情况不明。

★微软XBOX主管最近公开炮轰任天堂，他说，“我不认为任天堂能够为数码娱乐业带来什么革命，因为他们不过是一家玩具生产商而已。”

SOFTWARE KONAMI发布WE系列最新作《胜利十一人7》8月7日发售

本刊讯(记者：MASCAR)

全球累计销量1100万套、被许多玩家奉为神明的WE系列最新作《胜利十一人7》将于8月7日发售。游戏定价6980日元，采用CD-ROM为媒体，对应两个PS2多人转接器Multi Tap和PS2网络服务PSBB Unit，由现任日本国家队主教练、曾参加过1978、1982、1986三届世界杯的巴西名宿济科担任形象代言人。

据悉，由于本作是在韩日世界杯结束一年后发售，所以球队实力和球员能力与前作WE6FE相比将发生很大变化。目前，游戏的开发进度为30%，根据KONAMI官方公布的资料以及日刊《FAMI通》的介绍，游戏将具备如下新要素。





←从最新的宣传片来看，本作中球的运行轨迹更加真实，短传时球会在草地上颠簸，符合真实足球比赛的情况。

《胜利十一人7》的部分追加要素

●CPU球员的AI大幅度提升；

●裁判更加人性化，会出现错判、漏判和偏袒主队的情况，有利原则也将在本作中出现；

●韩国球员实名登场，但是荷兰球员能否采用姓名仍然是未知数；


←入场画面经过了全新制作。

●增加了与电视转播类似的新视角；

●增加6个球场，总数达到20个；

●根据比赛激烈程度和球队表现不同，到场观众的人数会随之改变；

●画面效果略有提升，球员头发会随风飘动；

●增加了诸如球员喝水、受伤后扎绷带等细节；

●球员参数增加了敏捷性(敏捷程度)、GK スキル(守门员技术)、逆足精度(非惯用脚射门精度)三项新能力，并把原来的“速度”改成了“极限速度”，而“安定度”也被细分成了“能力安定度”和“状态安定度”；

●球员编辑模式更为丰富，甚至可以对眉毛的角度进行微调，并搭载了蒙太奇功能；

●加入了“WE-SHOP”系统，玩家可以积攒胜利点数购买物品或球员；

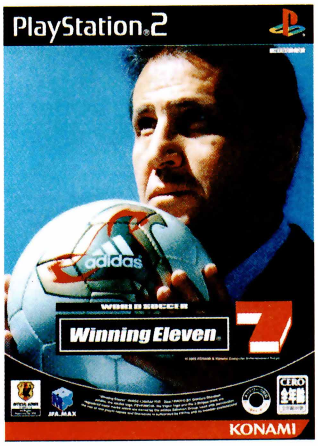
●攻击、防守意识可以8方向的随意设定，并且有4种强度可供选择；

●阵型(FORMATION)选项中加入了防守战术的设定；

●球的运行轨迹更为真实；

●射门方式大幅增加，根据触球部位不同，可以踢出各种弧线球；

●网络对战问题正在研讨中。



←由济科代言的《胜利十一人》的封面。

无论你怎样吹嘘绝赞发卖，公司的经营状况都将在这里如实展现

日本游戏厂商2002财年获利大比拼

按照惯例，在每年的5月之前游戏业各大企业都必须如实地将过去一个财年的经济状况彻底公开。而日本游戏业界的整体环境，也就都能够在这些财务报表中一一反映出来。下文着重“当期利益”对日本的8大游戏厂商在2002财年(2002年4月1日至2003年3月31日)的状况进行了分析，需要事先说明的是，当期利益指公司在统计期间的总净收入，含除营业收入以外的其它收益，是反映公司过去一年财政情况的重要数值。



↑SQUARE的FFX2是去年家用机上销量最大的游戏，目前已经在日本卖出了190万套。

↓任天堂看家法宝“口袋妖怪”果然不负众望，全球660万套的销量让任天堂又抢了个盆满钵满。



NINTENDO

销售总额：5000亿日元
当期利益：660亿日元

受到索尼、微软两面夹击的任天堂在2002财年的获利出现了大幅滑坡，不过尽管如此，山内的产业仍然是日本业界最赚钱的游戏公司。根据5月22日发布的决算报表，任天堂的总营业额和当期利益都有不同程度的降低，这其中的主要原因是GC销售碌碌无为，主机的不断降价和销售状况的持续低迷加剧了硬件方面的亏损。而山内集团的主要获利依然是来自GBA(含GBASP)的大热买和海外市场的拓展,在2002财年，GBA和GBASP在日本国内卖出了490万台，相关软件2988万套；而海外市场更达到了1286万台、软件7092万套的绝好成绩。其中最值得一提的是GBA版的口袋妖怪,其全球销量已经达到了660万套,因此即便GC陷入苦战，任天堂的荷包依然是业界巨头中最满的。

在这个财政年里，任天堂计划在全球范围内卖出600万台GC，希望总营业额达到5500亿日元、经常利益1100日元。

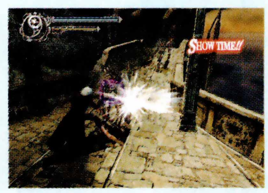


↑全面陷入苦战的游戏方糖。

CAPCOM

销售总额：620亿日元
当期利益：－195亿日元

早先曾无奈地表示“财年能否盈利全看魔颤2销量”的CAPCOM，其当期利益果然出现了195亿日元的赤字。除了投资不动产失利、软件销量不如预期，奖品机（类似抓娃娃机）市场的萎缩也令公司的财务状况雪上加霜。根据最新的统计数据，PS2版《魔颤2》和《钟楼》的实际销量都分别比预期目标低了16%和44%，而三上真司一意孤行为GC制作的生化系列更让公司盈收大受损失。客观地讲，去年CAPCOM的主营业务和副业的经营状况都不理想，为此，公司已经决定终止18款预计收益偏低的游戏开发，并修订GC软件计划，以尽快摆脱赤字。



←目标60万的魔颤2实际只卖出了42万套。

KONAMI

销售总额：2450亿日元
当期利益：－270亿日元

同许多人想象的正相反，业界出名的赚钱大户KONAMI也要经历赤字的磨难。不过,公司在主营业务方面还是做得相当不错的，软件全年出货量连续第二年突破2000万套，不仅WE6突破百万，接下来的WE6 FINAL也在日本卖出了61万套，而“游戏王”和欧版WE在海外市场也取得了预想以外的好成绩。如果不是无形固定资产价值莫名其妙地大幅下跌，给公司带来了485亿日元的特别损失，KONAMI还是日本业界最赚钱软件开发商。

在新财年中，KONAMI计划推出WE7和MGS3，估计财务情况会明显好转。



←WE6在欧洲的销量也突破了百万大关。

SQUARE

销售总额：380亿日元
当期利益：115亿日元

SQUARE在独立存在的最后一年里总算没有再让人们失望，在吸取了盲目冒进的教训后，公司创下了成立以来的最高获利。由于奉行低成本策略的FFX2卖出了190万套,与迪斯尼合作的“王国之心国际版”也完成了70万套的全球销量，公司经营状况不仅由红转黑，而且日子过得还比其他几家厂商悠哉许多。客观地讲，SQUARE对于公司结构的及时调整和对于开发成本的严格控制已经明显取得了成效。至于合并后的计划，和田洋一已经明确表态FF12会在这个财年发售，而另一款登陆GC的FF也确定在今年8月8日推出。



←FFX2最大限度地沿用了前作的引擎。

ENIX

销售总额：230亿日元
当期利益：33亿日元

ENIX在去年并没有什么出彩的软件，事先被寄予厚望的《星海传说3》不仅闹出了不小的BUG风波，最终销量也止步于45万套。可以说在没有DQ的年份里，ENIX的财务报表很难有抢眼的表现。所幸的是，公司进军中国的网络游戏取得了成功，加上一贯对于成本的控制比较严格，ENIX去年的主营收入仍保持在一定水平。

在整合了SQUARE的2003财年里，S-E计划推出23款游戏，其中包括9款PS2软件、2款PS软件、2款GBA软件、1款GC软件和9款PC软件，预计收益率将达到40%。



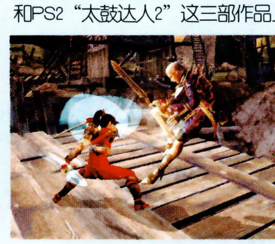
←特鲁内克3卖出了50万套。

NAMCO

销售总额：1588亿日元
当期利益：44亿日元

尽管《灵魂能力2》在三部主机上的总销量只有30万套，但是NAMCO在家用机方面的整体经营情况依然非常良好，许多软件的销量明显高出预期，其中目标销量8万套的“太鼓达人”最终卖出了51万套；人气RPG《宿命传说2》销量80万套，比预期目标多出了20万份；而在日本走下坡路的《铁拳4》却在欧美博得满堂，日本以外地区的销量已经接近170万套。

NAMCO在这个财年计划推出71款游戏，预计累积销量1245万套，而完成这个目标的希望主要寄托在跨平台的“山脊”新作、GC大型RPG和PS2“太鼓达人2”这三部作品上。



←跨平台的《灵魂能力2》。

SEGA

销售总额：1970亿日元
当期利益：30亿日元

在连续5年赤字之后，世嘉终于扭亏为盈。从报表中可以看出，尽管世嘉的销售总额比上财年减少了4.4%，但是当期还是出现了30亿日元的黑字。不过世嘉的家用机部门仍然处于亏损状态，公司的营业利益主要得益于街机市场的斩获——事实上拯救世嘉命运的还是VF4E、“世界俱乐部最佳足球”、“德比赛马”这几款风靡日本的街机游戏。客观地讲，世嘉在2002财年的软件跨平台战略同2001财年一样失败，去年世嘉在日本销量最大的家用软件是《忍》，其销量也不过30万套，而事先呼声很高的“樱大战”和“VF4进化版”等游戏都没有达到预期目标。

今年，世嘉希望通过精简机构进一步降低成本，以提高竞争力，估计裁员幅度会达到10～20%。在2003财年，世嘉计划发售77款家用机软件，使经常利益达到75亿日元。

KOEI

销售总额：285亿日元
当期利益：65亿日元

以策略游戏起家的老牌厂商光荣，凭借纯动作的“三国无双”系列竟然成了全日本获利率最高的游戏公司。在2002财年中，公司一共在日本推出了20款游戏，在美国推出了9款，在欧洲推出了7款，在亚洲其它国家推出了18款。不过这其中真正赚钱的还是PS2的“三国无双·猛将传”和“三国无双3”，上述两款游戏仅在日本就卖出了78万套和101万套，光荣公司也因此连续4期收益增长。

在这个财政年度里，光荣希望能够达到销售额313亿日元、经常利益131亿日元的目标。不过目前还没有“三国无双”最新作的消息。



←近年来惟一一款在日本销量突破百万的动作游戏。

SOFTWARE 横行霸道登陆XBOX!? Rockstar超大作诱惑玩家

本刊综合消息（记者：天师）Take-Two近日发布了公司的营收和近况，以及一些新游戏的情况。其中颇值得关注的，是有关TAKE TWO旗下独立制作组的一些情报，也就是暴力游戏“横行霸道”(GTA)的缔造者Rockstar的动向。



据Take-Two的CEO Jeff Lapin透露，Rockstar将会制作一款“XBOX超大作”，而发售日暂定为2004年第一季。当被问及这是否就是GTA系列的最新作时，Jeff Lapin回答“目前不便透露”。之后他还说，早先ROCKSTAR与SONY之间的“独占协议”并没有维持太长时间，现在已经被修正，这意味着GTA新作有可能在其它主机上出现。不过，本次发布会上官方给出的说法却还是“GTA新作将在2004年下半财年于PS2上独占发售”。

SCOOP 索尼中国霸业不惧SARS病毒 大陆版PS2确定今年9月发售

本刊讯　最近，大陆版PS2延期发售的消息在国内玩家中造成了巨大的回响，很多读者都打来电话询问相关的事态发展。不过根据本刊截稿前得到的可靠情报，大陆版PS2计划将维持不变，而且具体的发售日期已经确定在今年9月，并有一批育碧的游戏作为首发，至于主机价格和网络功能目前还不得而知。



↑大陆版PS2计划自公布以来就得到了国内玩家的高度关注。

TALKING 任天堂狂砸数亿美元 研发NGC和GBA的后续机种

本刊日本专讯（记者：天师）任天堂社长岩田聪近日宣称，他们将动用60亿美元资本中的一部分，用于研制NGC和GBA后续机，具体数额不明。岩田聪透露，任天堂的游戏开发者们目前正在努力创造新一代看家明星，使其成为“马里奥”和“口袋妖怪”之后，该公司的第三代“游戏招牌角色”。

从以上计划可以看出，岩田聪迫切要想对任天堂进行改革的决心。他亲自关注游戏的创新，并指导员工为任天堂创作出更多的新型游戏。岩田坦言，该公司目前的一系列游戏对于多数玩家而言已经有些过时，因此，无论是“马里奥”还是“口袋妖怪”等大作都有可能被其它新游戏所取代。

SOFTWARE 异度前传新作再公布 NAMCO力作接二连三

本刊日本专讯（记者：风林）近日，NAMCO宣布将会在7月21日召开有关“异度传说”游戏的玩家活动，除了关于游戏的讨论之外，系列最新作也将在该日正式向外界公开。而根据目前得到的确切情报显示，除了“异度前传2”的有关消息外，NAMCO一直在为GC神秘开发中的RPG游戏也将在这次活动露面。根据制作组MONOLITH的说法，这次在GC上开发的作品将会是全面超越异度系列的超级大作。具体如何，则只有等待7月21日的消息发布了。



新闻短波

★著名游戏发行公司3DO在5月底向美国加利福尼亚北区联邦法院申请了破产保护。3DO公司创始人Trip Hawkins表示，3DO将出售整个公司或公司的某些部门以偿还债务。

★SUN AMUSEMENT今天正式宣布，他们将从即日起更改名为SNK NEOGEO，并由中村善隆代替枇榔干子出任公司社长。

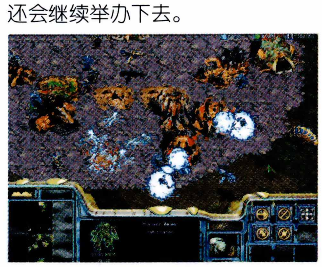
★由BANPRESTO为GC开发的SRPG《超级机器人大战D》已经确定在8月8日发售，价格5800日元。

★正如许多人预测的那样，KOEI将把PS2版《真·三国无双3》移植到XBOX上，游戏预定于9月发售。

★CAOCPM宣布，他们将为纪念“街霸”发售15周年举办一系列庆祝活动。开创格斗游戏先河的“街霸”在1987年发售第一作，至今全系列销量已经达到2700万套。

EVENT 星际争霸在高丽国人气不衰 韩国教师节办比赛师生同乐

本刊韩国专讯（记者：风林）星际争霸游戏在韩国非常盛行，而就在刚刚过去的韩国教师节上，一场以“星际争霸”为主题的比赛正式召开。这场比赛由Hanbit Soft举办，而这次比赛与往届不同的是，参赛队伍将由一名老师和学生两人组成，比赛将以2对2的形式展开。举办方Hanbit Soft表示：之所以召开这样一次特别的星际争霸大赛，是为了弥补一直以来师生之间难以沟通的问题，而像这样的比赛，今后还会继续举办下去。



↑韩国人用游戏拉近师生间的关系。

超特集！惊天地泣鬼神的42页！

国内最强SCOOP E3

游戏特报35连击







SONY

特报第1弹！
E3出展作品
中国最酷报道



[索尼]

全世界的游戏迷们翘首等待的[GT]系列终于公布了新作资料！准备好擦口水的手帕！赶快进入[GT]的世界吧！

GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PS2		
厂商：SCE		发售日：2003年冬季
类型：RAC	价格：未定	其他：——

赛车模拟游戏的最高峰《GT赛车》回来啦!!



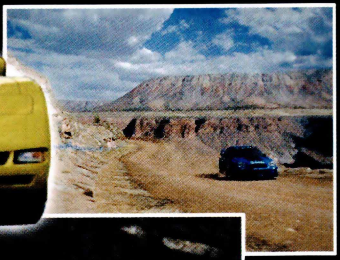




城市！沙漠！山谷！本作中SUPER漂亮的画面绝对达到了系列的最高境界！

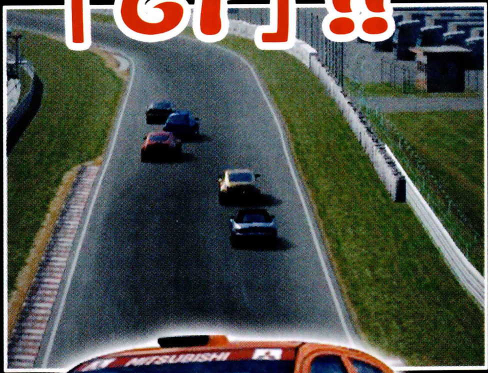
L·O·V·E! LOVE YOU!「GT」!!



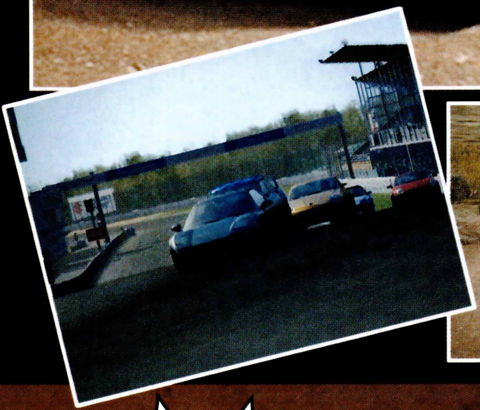




本作中将会继续以往以真实模拟为主的路线，而此方面是否会再有强化则不得而知了。



从公布的图片来看，本作中的赛道依然是会分为标准道与越野道两大类。





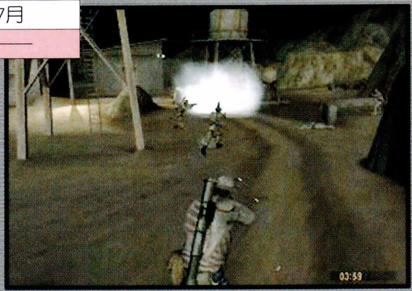


特报第2弹！
E3出展作品
中国最酷报道

SOCOM2

PS2	厂商：SCE		发售日：2003年7月
	类型：STG	价格：未定	其他：——





PS2平台最强的STG游戏《SOCOM》公布了她的最新作《SOCOM 2》的部分资料。开发商似乎在本作中加入了大量巷战的任务，如此一来，游戏的难度一定会有所提高。在前作大受好评的"集团命令"在本作中得以继续保留并加以改进，不过目前仍无法确定其具体的改变方式。强化的网络支持令玩家可以尽情享受人与人之间的战斗，不过国人玩家……残念……

锵！锵！锵！参上!!







（参展游戏：马里奥高尔夫、PIKMIN2、马里奥赛车、星际火狐2、瓦里奥世界、星之卡比GC、马里奥和路易RPG……）



特报第3弹！
E3出展作品
中国最酷报道

[任天堂]

マリオゴルフ FAMILY TOUR ファミリーツアー

[马里奥高尔夫·家族旅行]

马里奥一家终于回来了!!“在哪里?”答案是在草坪上!!没错，《马里奥高尔夫》的续作现在登场了！

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2003年冬
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

数个美丽的赛场!!
相同的身影!!





马里奥一家再次以高尔夫一决胜负!! 这次他们将在GC上高高挥起球杆!!

全国的任天堂迷、马里奥迷们，久违了！！《马里奥高尔夫》的最新作《马里奥高尔夫·家族旅行》的游戏画面公开的日子终于到了！！该系列自从N64上发售以来真的是过了很久呢，但是如此高乐趣的作品到现在依旧是玩家们期待的对象吧，请看吧，这次我们给大家带来的大量最新公布游戏画面!!而且，这次公布的不仅仅是开发中的画面哦，我们还将同时为大家奉上游戏的系统简介和一些细节的操作方法等相关的最新情报，想要在最新作中变成高尔夫高手的玩家就要仔细看了。什么?只有PS2和GBA的你只是想了解一下?那就请你随便欣赏一下该作中美丽耀眼的风景吧！！大家不要忘了，GBA上也会有《马里奥高尔夫 GBA（暂定）》发售哦！

虽然普通的高尔夫游戏也挺好玩的，不过只有你玩过《马里奥高尔夫》才能体会到《马里奥》的高尔夫那种独特的乐趣！！玩过N64上前作的玩家一定也这么想的吧！！这次我们就特别为大家介绍来自《马里奥》独特的赛场吧！地图上的谜题和机关也都充满了《马里奥》的风格，一个接一个的来看吧！！

《马里奥》中出现过的场地也将登场!!

马里奥一伙的巨大雕塑

犹如美国国会山般的马里奥一伙巨大雕像。在这座山上雕有马里奥、耀奇、碧奇、路易的巨大头像。呵呵，如果用高尔夫球打中这座山的话会怎么样呢?





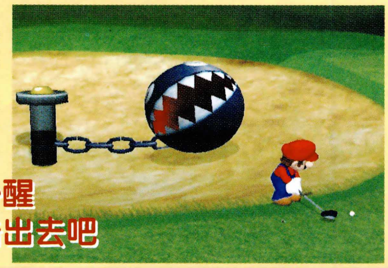
←↑瓦路易正站在雕像前，高高地挥起球杆抬起一只脚准备击球。用了这么大的力气，瓦路易一定要打中雕像啊！！耀奇也要多努力了。

要打中他们才有「人情味」

汪汪汪狂狂叫着汪汪汪汪乱跳着



这个赛场布满了又可怕又顽皮的汪汪。用普通的打法对付汪汪们看来是不行的，玩家必须小心地躲开汪汪不要被它们吃掉，同时还要准确地击出球去才行。



↑→赛场上汪汪遍布!!上下两张图就是这个赛场的全景和近景。如果把球打到了汪汪身上，会不会就被它一口吃掉呢?想想这种事就又好玩又刺激啊。

不要把汪汪吵醒
悄悄地把球击出去吧

特报第4弹！
E3出展作品
中国最酷报道

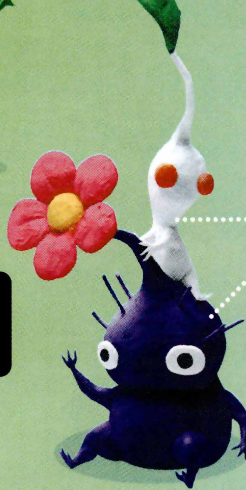
在「PIKMIN」中发现了新颜色的PIKMIN了!?



熟悉的奥利马

助手鲁吉





最新发现的白PIKMIN和紫PIKMIN

凭借可爱角色和给人深刻印象的广告歌曲而引起一股热潮的《PIKMIN》在玩家的热切期盼中再次登场了！

PIKMIN2

GC	厂商：NINTENDO	发售日：2003年预定
	类型：ACT	价格：未定 其他：——

这回游戏的目的是探索财宝

为了拯救因浑身债务而濒临倒闭的公司，奥利马回到了PIKMIN居住的星球。玩家要交替控制奥利马和助手鲁吉，指示熟悉的红、蓝、黄PIKMIN和新颜色的白、紫PIKMIN去地图上探索。为了偿还10000元债务，PIKMIN们要找尽埋在此星球地底的宝藏，本作的冒险也由此展开，以后会详细介绍游戏的故事情节。



这也是宝贝!?



↑→连戒指和澡堂里的漂水娃娃也算是财宝！？由于宝贝太大了，所以还是好多PIKMIN们才能搬得动。新颜色PIKMIN的性质还是个秘密。

发现人工场所!?

作为探索舞台的这个星球原本应该是富饶的自然景观，但是有些场所好像是人工加工而成的。这些场所和故事有什么关联呢？



这里是什么!?

↑铺着瓷砖的饮水池和洗衣机的支脚架，这种东西在地面上好像到处都是，这是干什么用的呢？



↑在类似柏油路的道路上发现了地下水道的盖子（？）。

随机生成的地下迷宫登场!!

埋藏着宝物的地下迷宫竟然是随机生成的。每次探索时迷宫的构造都不同。根据状况玩家必须做出相应的指示。相反，为了不太难为玩家，本作中的探索没有时间限制。到底有什么样的迷宫等在玩家的面前呢！？只有游戏发售后才能得知。

危险动物也更加多样化!!





←↑敌对生物的种类增加到了60种，想要打倒它们得需要多少PIKMIN呀。真是令人头疼的问题呀，赶快想办法解决吧。

在荒废的场所中发生霉菌集结!!

这次地图上如果出现荒废的场所而玩家又置之不理的话，那么那里的霉菌就会渐渐繁殖，给周围环境带来各种恶劣的影响。如果发现霉菌集结了还是赶快清除吧。

清除霉菌！





↑清除霉菌的工作还是PIKMIN们做得来。

←发现成群霉菌。不尽早清除会给收获草莓果实带来影响。

关注情报

能够双人同时游戏!!

本作回应了玩家的期待，能够双人同时游戏。看右边的图片能看出来确实在双人一起玩，但是详细情报还尚不清楚。本作会有激烈的对战模式吗？



二人协力

SCOOP!

特报第5弹!
E3出展作品
中国最酷报道

马里奥赛车GC（暂定名）





GC	厂商：NINTENDO		发售日：2003年预定
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

马里奥赛车终于圆满登场GC！游戏超高的完成度令人惊奇。大人气的角色和多种趣味无穷的新系统全面公开！

这次的「马里奥赛车GC」变为双人乘坐，战略性大增！

任天堂主机的定期大作《马里奥赛车》的最新作终于公布了！最大的特征是赛车可以两人同时乘坐了。角色可以随意组合，在比赛途中可以更换司机。由于角色的能力不同，所以为了赢得比赛的胜利一定要找出黄金搭档才行。除了要考虑选手的重量和速度以外，两个选手之间的亲密程度也是很重要的因素之一。

搭档可随意组合！



↑玩家组合搭档的出发角度有很多种，轻量级和重量级搭配啦、关系不错的双人组合啦都行。本作赋予玩家的自由度很高。

现今已判定的登场角色

马里奥、碧奇、黛茜、婴儿马里奥、耀奇、凯瑟琳、瓦里奥、瓦路易、大金刚、迪迪金刚、库巴、库巴Jr

前后交换驾驶！





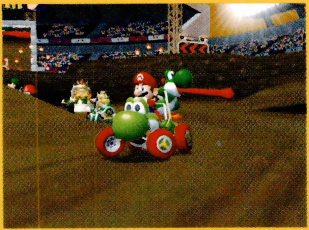
↑→在赛道中前后交换驾驶。只有后面的角色能使用道具。

关注情报 关注情报：发现新动作了吗!?

请注意后面的角色。好像发出了带有攻击性的动作。这个动作难道仅仅是演出吗！？会给比赛带来影响吗？



↑黛茜的攻击！？后座的角色好像有动作。



→伸出舌头的耀奇。每个角色的动作都不同。

水上赛道的阴谋诡计POWER UP！

说起《马里奥赛车》就不能错过水上赛道那些丰富多彩的机关和陷阱。这次的机关陷阱估计会给比赛带来很大的影响吧。





←↑《超级阳光马里奥》中登场的小角色们会阻挠玩家前进。玩家要小心他们哦，否则掉到水里就糟了。一定要小心前进才能过关。

对战当然更加趣味十足!!

《马里奥赛车》最大的魅力还得说是和好友一起对战。当然本次能够支持4人对战。如果利用LAN带上网对战的话最多能支持8人哦！如果玩家嫌分割画面小，不妨一人准备一台电视和GC，这样画面就变大了，也有利于观察周围的形势，便于使用道具。相信对战会变得更加白热化！！

双人对战模式



↑双人对战中除了要观察对手的举动外还要注意电脑的阻挠。

↓是超过还是被超过，紧张得让人透不过气来的4人对战。四面楚歌中判断敌人会从哪个方向来？



4人对战模式



特报第6弹！
E3出展作品
中国最酷报道

瓦里奥世界

GC	厂商：NINTENDO	发售日：2003年内发售
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

人气急剧蹿升中的瓦里奥，终于要在GC上一展身手了!?期待ing……

SCOOP!

成为3D的本大人我即将驰骋于GAMECUBE上!!



《瓦里奥世界》系列终于以全3D的形式在GC上登场了。从画面上看除了3D化以外，还沿用了前作的路线并简化成了横版动作游戏。游戏的操作也更加简单，不论任何人都能轻松上手。本作的情节主要是由于黑宝石的魔力，整个世界遍布魔物，你必须操纵瓦里奥消灭那些占领自己城堡的敌人。为了夺回瓦里奥城而战吧，瓦里奥！！以后会陆续详细介绍游戏的系统，请玩家留意我们的杂志。



塔玛高

无论谁都可以轻松上手

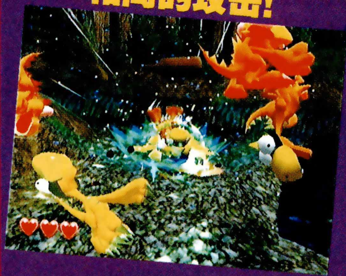


←不用担心其它3D游戏特有的"不知道该往哪儿走好"的问题，



普其拉诺多

相同的攻击！



↑这就是瓦里奥的基本攻击—ATTACK。虽然动作和以前一样，但这是第一次以3D形式展现出来，带给人一种新鲜感。

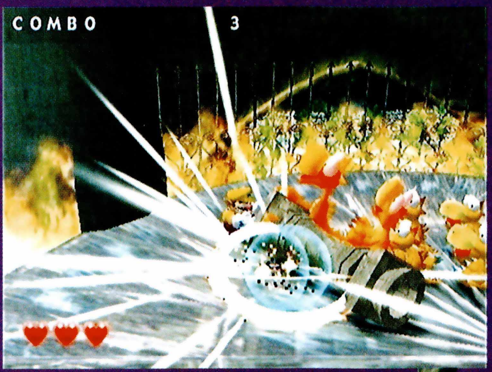
瓦里奥先生的动作深深映入眼帘!!

说起瓦里奥就不能不提他那丰富的动作。在本作中，玩家仍然能够体验到他那多种多样的动作带来的乐趣。这里，我们就先为大家介绍一部分。不管是哪个动作都充满了瓦里奥的风格，力量感十足！当然除此以外，这些动作也是花样各异哦。

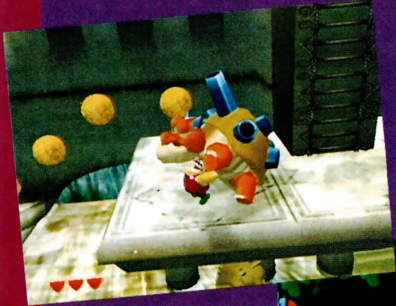


↑把敌人一个后背摔在地上。不愧是瓦里奥先生，整个大地都为之震撼！

抓抡技是最基本的招式!?



←看看这个像国际象棋里的马一样的柱子，在瓦里奥的手中简直轻若无物。这次，瓦里奥不只可以举起敌人，还能举起各种各样乱七八糟的东西。



↑除了柱子等东西以外，瓦里奥当然也可以把敌人抡起来。这一招，在周围没有东西可以举或者敌人人数太多时非常有效。



→一把抓起敌人，然后跳起来将对方狠狠摔在地上!!看起来就很疼。既可以抡也可以投，总之抓住敌人之后能用的招式可太多了。

本大人我力量无穷!!



谁能和我相提并论!?

前作复习 反作用力到底是怎么回事!?

《瓦里奥世界》系列的特征之一就是，如果被压扁了就能进入狭窄的地方，如果被蜂刺肿了就能在空中飞，总之受到攻击的时候就会产生反作用。在这次我们所公布的新作情报中，并没有提到反作用这个问题，实际上到底怎么样呢？等待我们的续报吧！！



↑上图是《瓦里奥世界》中的瓦里奥正被火烧得满处跑的样子。

特报第7弹！
E3出展作品
中国最酷报道

卡比的飞板
Kirby's Airride



本作类型属于竞速类游戏，卡比要踩着飞板比赛啦！

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2003年夏
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

三种模式的比赛 可以由大家随意选择参加

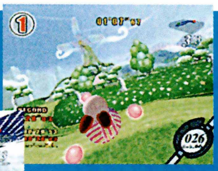
备受广大任迷和卡比迷瞩目的任天堂最新作——《卡比的飞板》即将在GC上登场了，浑身粉红色、胖乎乎的小可爱卡比要开始比赛生涯了。游戏主要模式有三种，各自包含着不同的赛道。这次将就各模式的比赛规则进行详细介绍！

AIR RIDE

玩家要控制乘坐着飞板的卡比在充满机关的舞台里，和对手展开竞赛。卡比和过去一样具备“拷贝能力”，即把吞入的敌人变成自己能力的特技。



↓被冰雪覆盖的赛道。雪橇滑行比赛的斜坡非常逼真。

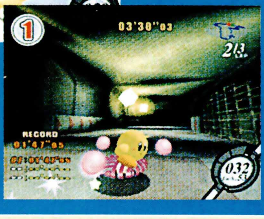


↑洋溢着自然风光的草原赛道。迎面扑来的微风下，欣赏着风车和瀑布是多么惬意啊。



↑岩浆迸出，火龙飞舞的灼热赛道。

机关随处都是!! 驰骋在绚丽多彩的赛道中!!



←按下开关突然出现了墙壁！

右边就是卡比的几个主要能力了

NEEDLE



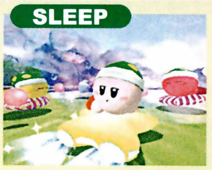
↑用带刺的头盔扎敌人，真是凶狠的招式啊。

WHEEL



↑变成轮胎，追在敌人后面碾压，坏坏啊。

SLEEP



↑啊！拷贝了不好的能力，卡比睡着了！

WAY RIDE

玩家们操纵4只卡比在同一Top View画面中展开竞赛。利用丰富的道具和机关互相干扰对手前进，结果是在一阵乱七八糟的碰撞中跌跌撞撞冲向终点。

道具在赛道上一个个出现了



←在比赛的过程中，赛道上会有各种各样的有用道具出现。

4人在同一画面中进行比赛



←4只卡比在制造得非常紧凑的赛道中比拼。

CITY TRIAL

本模式由“城市”和“竞技场”两部分组成。首先在“城市”里到处乱转，收集道具的同时提升自己。在“竞技场”里就要挑战各种竞技项目来考验自己的水平了。

城市

城市中的赛道像个箱庭。卡比要在规定时间里到处探索，找到掉落的道具和武器。这可是有趣而漫长的工作啊，会很辛苦的说。



↑赛道中还会出现遗落的飞板，这样卡比就能随时更换飞板了。

发生了特殊事件



←赛道中会有解说员说明哪里有宝物，哪里有谜题，很多事件都在等着卡比解决呢。

开动脑筋做出原创「坐骑」



→可以随意组合已经捡到的道具，用来提升自己飞板的性能。

竞技场

在竞技场中使用性能提升的自机挑战各种丰富的竞技项目。努力击败竞争对手吧！！



挑战各种竞技项目

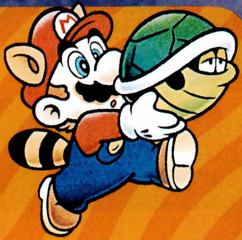


↑←竞技场里面有直线竞速、比距离的跳远等各种项目在等着对自己手指有自信的玩家挑战。

特报第8弹!
E3出展作品
中国最酷报道

超级马里奥A4（暂定名）

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003.7.11
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



『超级马里奥兄弟3』终于在GBA上登场!!

久等了!尾巴马里奥再度闪亮登场，老资格玩家怎能不感亲切!

FC上的名作终于要登场GBA了，玩家就要看到《超级马里奥兄弟3》的身影了。本作的看点是与Card e Reader的互动!玩家通过互动能玩到平常模式里没有的关卡。原作中一共有8个世界迥异的关卡，本次的GBA版完整收录了所有的小关卡，通过与Card e Reader的互动，将会有一些内容丰富的新关卡出现。



↑拿到叶子后马里奥长出了尾巴。现在的形象是不是很可爱呀。积蓄力量后能飞空或者用尾巴击打敌人。

↓玩家不仅可以单人游戏，还能双人游戏，不过要一人一人玩。2P控制的路易比马里奥跳跃能力强，操作感也不尽相同。



『马里奥兄弟』健在



↑用一个卡带就能实现最大4人对战，里面收录了玩家熟悉的游戏。和GBA前几作一样。

为取回被偷走的魔法而开始的大冒险!!

《超级马里奥兄弟3》是于88年发售的人气动作游戏。穿着“狸猫鞋”和“青蛙鞋”的马里奥活跃其中，属于独特创意的作品。为了从库巴的儿子——小库巴7兄弟手中夺回他们从城堡里偷走的魔法之杖，马里奥要使用各种道具在蘑菇世界中展开大冒险。

地图画面



↑蘑菇世界由8个多彩的舞台组成，玩家要一关一关地进行。

打倒库巴家族!!

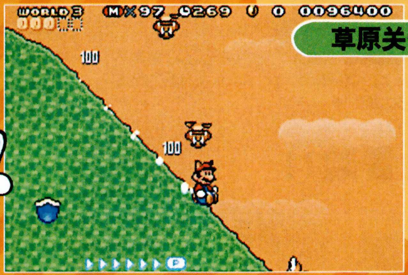
飞行船关卡



←小库巴所在的关卡，马里奥要躲避大炮和水管出来的敌人勇往直前。



草原关卡



←斜坡倾斜度极大，再加之敌人位置离你很近，所以还是一鼓作气滑下去吧





云上关卡

←穿上狸猫鞋就能变成地藏佛。

有趣的机关到处都是

关注情报

Card e Reader+新路线的追加!!

Card e Reader+，是安装在GBA主机上、并将Card e的信息书写进游戏中的一款周边机器。本作中活用好它就能追加新关卡。这对玩过《超级马里奥兄弟3》的人来说是很有刺激性的消息。第一次玩本作的人更是幸福喽!赶快入手一个吧!

变身为斗篷马里奥!



↑这张照片没有经过任何加工，是90年在SFC上发售的《超级马里奥世界》的画面。图为变身后的斗篷马里奥。此次的设计超越了系列历来的框架。

↓穿着青蛙鞋在海中游泳的马里奥。哎?这里的敌人不就是《超级马里奥世界》的角色们吗?这种似曾相识的场面会不会让你怀念起童年的美好时光呢?



注意敌方角色

各种道具



↑《超级马里奥USA》和《梦工场心跳恐慌》中很多熟悉角色将登场。你要是马里奥的饭斯就不能错过。

特报第9弹！
E3出展作品
中国最酷报道

马里奥&路易RPG



马里奥兄弟联袂登场，动作演出精彩绝伦！！

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003年	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

可以同时操纵马里奥和路易

闻名世界的胡子兄弟即将以RPG的形式登场在GBA上！这次，老实巴交的路易也要疯疯了。玩家要同时操纵马里奥和路易。玩家在冒险中要利用他们兄弟二人独有的技巧"Brother Attack"打倒敌人，用协力技"Twin Action"解开机关。这两个独特的系统使得本作区别于SFC和N64上两部以马里奥为题材的RPG游戏，双人合作的独特魅力将在GBA上展现。

碧奇公主的声音!?

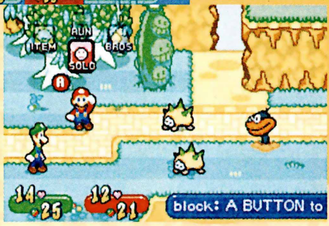


↑碧奇公主被魔女袭击之后，只要一说话就引发爆炸！



←熟悉的铁锤攻击在本作中仍然健在。

为了解救公主的怪病而打败魔女。



←在战斗中选择适当的动作和敌人对战，动作根据画面左上方的"指令块"。



←魔女袭击完碧奇公主后逃到了邻国阿美丽亚王国。水管兄弟跋山涉水终于闯入了王国。



←从岩石中发出了奇怪的镭射光线！分别操纵双人迅速躲开！

关注情报 BROTHER ATTACK和TWIN ACTION

马里奥和路易的操作分别被安排在一个按钮上，玩家可以同时操纵两个角色进行冒险。这时，玩家要是能活用二人的特技和特征的话就能做出比平常强力的攻击或者跳到比平时更高的地方。俗话说兄弟心连心，人多力量大。根据这些新颖的系统，相信在游戏中会有很多精妙设计的谜题，等待着玩家你去一个一个地挑战。

Brother Attack



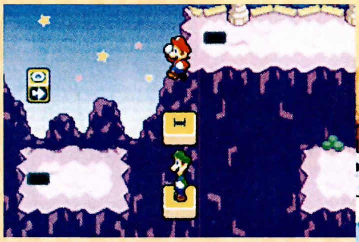
↑面对三个敌人，路易骑到了马里奥的肩上。这招Brother Attack的威力会有多大呢！？

↓Twin Action是兄弟二人的协力技。利用路易的"High Jump"能一下子跳到高出的悬崖。

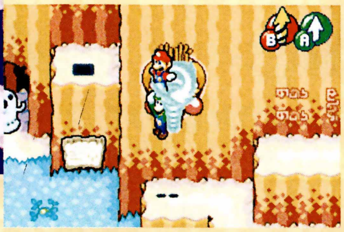


Twin Action

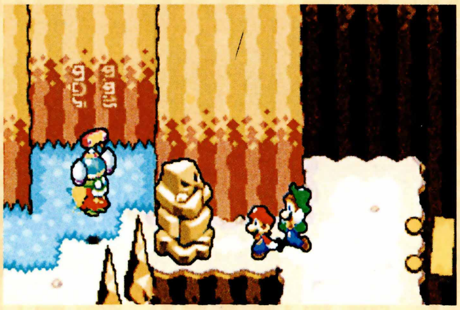
心跳大冒险!!



↑很多机关必须依仅二人的协力技才能突破。



↑在咕噜咕噜滚动的漩涡中做旋转跳跃的话会越来越快！？地图上充满了机关。



←二人的去路前出现了岩石模样的敌人挡道。怎样才能继续前进呢？

小技巧

《马里奥和路易RPG》中有应用二人动作的技巧关。本次公开其中的两个关卡。请期待我们以后的报道。

跳绳



←同时控制二人瞅准时机跳跃。像这样的场景还有很多。

手推车



←一边开着灯一边躲避障碍物，顺便取得道具。



特报第10弹！
E3出展作品
中国最酷报道

前作的《星际火狐大冒险》是款与众不同的动作游戏。摄取了纯粹射击游戏的《星际火狐》系列已经6年没有和玩家见面了!!雇佣游击队以崭新的姿态再次回到了玩家的面前！！但是看起来好像变得更加强大了，应该称其为“正规军”才对……

（暂定名）

星际火狐2

GC	厂商：NINTENDO	发售日：未定	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



造型酷毙

ARWIN

乘上心爱的座机Arwin!!





↑玩家可以在Arwin的机舱内攻击敌人，也可以站在别的机体的机翼上射击敌人！！任意挥洒战斗技巧的一作，自由度极高。

←角色还可以出机舱以肉体加手中兵器对抗Arwin！！请看这几组画面，是不是很有动作大片的味道呢？



乘坐机体、脱离机体！纵横无尽!!



变得更加真实

FOX

前作CHECK！ 永远进化的《星际火狐》

《星际火狐》的第一作曾经在任氏主机SFC上首次运用了出现不久的多边形技术。在看到缩放机能时曾一度让玩家们热血沸腾。第二作在性能更高的N64上出现时由于导入了震动而再次震撼了玩家们，那么这次的第三作呢？

星际火狐



在1993年2月21日发售。就是它让玩家们知道了什么是多边形技术。首次导入了体验空间概念的射击游戏之一。

在1997年4月27日发售。首款对应振动包的射击游戏。能够支持4人同时对战。震动，游戏感觉更真实了。



星际火狐64

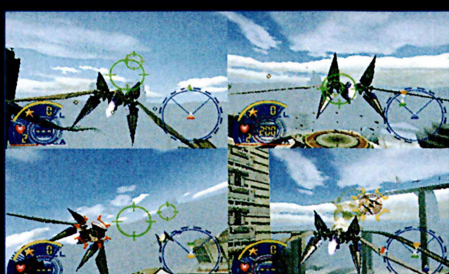
星际火狐大冒险



在2002年9月27日发售。开发商是大名鼎鼎的RARE公司，本作一改前几作射击风格，变成了一款动作游戏。

多人游戏模式依然健在!!

本作的多人对战模式和前作《星际火狐64》一样，画面被分割成4个部分，支持四人同时对战，在这一作里大家也能和一些同类的任氏游戏一样展开上天下地的大乱斗。而且所有的人员都可以全部下机进入短兵相接的状态，这时会非常考验大家的格斗技巧呢。同时玩家们也可以全部坐在机舱里在空中进行混战，这时用到的就是玩家的射击技巧了，新的战斗有朝多元化发展的趋势，真是大考验呀！





↑多人游戏模式能够4人同时对战。玩家可以全飞在空中，也可以近身肉搏，也可以操纵敌对空武器打飞机。多种兵器的混战绝对让你大呼过瘾。

特报第11弹！
E3出展作品
中国最酷报道

1080° 银色暴风雪

在银色的冰雪世界中用滑雪板飞奔的竞速游戏再度登场！

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2003年冬
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

究极的滑雪游戏将在今冬登场！！



→前作还是在5年前发售的呢！真是久违了。

N64上大手笔作品《1080°银色暴风雪》的进化版登场了！和带给大家巨大冲击的前作一样，本作中大家依然可以和过去一样，在银色冰雪世界中踩着滑雪板，一边和对手竞速，一边展现自己华丽的技巧！！

在轨道上滑行



可同时四人对战



↑本作中最多可供4人同时游戏！

←一边追逐着电车一边急速滑行。

关注情报 画中画的双图像系统

右图就是本作的游戏画面，大家可以看到，在大画面中还有一个小画面，这就是这次新导入的双图像系统。有些场景还会实时插入从别的视角出发的画面哦。



从身后滚滚而来的可怕雪崩!!



→这次还加入了和大自然作战的雪崩模式。玩家要尽一切努力从身后犹如巨浪一般扑来的雪崩中逃出生天！这可是只有在游戏中才有的场面哦。

特报第12弹！
E3出展作品
中国最酷报道

马里奥聚会5（暂定）

接下来要介绍的这款游戏绝对是老少皆宜、妙趣横生！！

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2003年冬
	类型：ETC	价格：未定	其他：——

作为任天堂百万级的大作，《马里奥聚会》系列的最新作也将要在今冬登场啦！本次的新作中除了原来为数众多的单人迷你游戏以外，还大量追加了同时可供二人或四人对战的迷你游戏！而且，这次的新角色吉诺比及迷你库巴也将成为我们的伙伴！在单人模式中，玩家要和3个迷你库巴一起战斗。同时，当玩家的回合结束后，3个迷你库巴将会同时行动，这样一来玩家的等待时间就大大缩短了！画面大幅提升的同时也很节约时间，聚会系列在不断的革新进步。



→想办法推开阻挡前进的陈设，顺利的到达迷宫出口。

迷你游戏的种类不但极多而且全都非常有趣



↑用屁屁一个个撞碎下面的岩石，不断往地下前进达到目的地的迷你游戏。

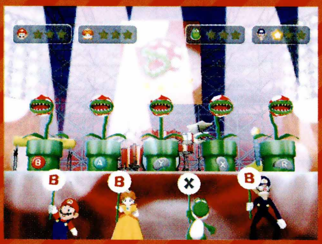
在这次的《马里奥聚会》中可以玩到60种以上的最新迷你游戏哦!!



↑把从空中掉下来的冰淇淋一个个垒起来。谁最多谁就获胜了。



↑要想不掉进大海，就要想办法避开一个个涌过来的企鹅……可怕。



↑从5朵食人花之中选出动作和其它不一样的一朵。一定要快啊！



↑依靠手柄的震动机能，从这些桶中找到隐藏的发条娃娃。

特报第13弹！ E3出展作品 中国最酷报道

传说的斯塔菲2

GBA	厂商：NINTONDO	发售日：未定
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

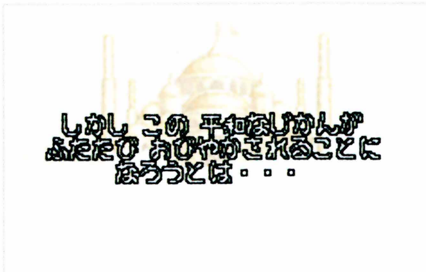
在广阔大海中冒险的可爱星星宝贝斯塔菲最新作登场了！

全世界《传说的斯塔菲》系列以及任天堂的FANS们，那个又可爱又活泼的小斯塔菲又回来啦！动作游戏《传说的斯塔菲》第2弹即将在GBA上登场！这次的《传说的斯塔菲》系列最新作中，我们的小王子要从既是前作的大BOSS又是今作的大坏蛋——欧古拉手中救回自己的母亲。欧古拉可是在小斯塔菲的前进路上设置了重重阻碍，所以一定要在好朋友的帮助下，同心协力将自己最最喜欢的妈妈救回来！这一切也要依靠玩家的动作技巧了呢。



斯塔菲 主人公

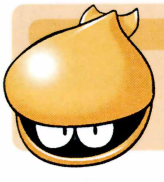
作为天界的王子，由于总是冒冒失失经常闯祸，所以大海里的伙伴们老是得帮助他。



←浮在高高天空中的王国"天界"，曾一度陷入危机的王国在斯塔菲的努力下终于恢复了和平，但是这种情况保持了没过多久就……

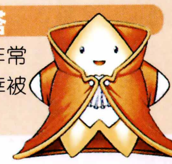


和平的天界王国 但是，突然的……



大眼珠

说话又臭又硬还唠唠叨叨，但他总是不辞辛苦的帮助斯塔菲，这次也不例外。



妈妈斯塔

斯塔菲的妈妈，一个非常温柔和蔼的母亲，不幸被欧古拉从天界抓走。



爸爸斯塔

治理天界国的国王。也是斯塔菲温和慈祥的爸爸。大大白胡子是他的特征。



←被封印到壶里的大坏蛋欧古拉为了向全世界复仇，产下一个个孩子！

为了找妈妈展开海中大冒险



↓欧古拉突然复活了，并袭击了斯塔菲他们，绑架走了妈妈。







欧古拉

企图称霸大海，彻头彻尾的大坏蛋。逃出了被封印的壶。

—这次他还是坏蛋

妈妈斯塔被大坏蛋欧古拉劫走啦!!



放心吧 冒险的旅途上 我会帮助你的

罗布爷爷

前作中帮助斯塔菲的大海之长老，在本作也很活跃。



美人鱼

在前作曾经出场，作用是可以帮玩家存档和回复。



↑斯塔菲也紧紧追在欧古拉后面，从天界一直来到了这里，但是……



↓斯塔菲和大眼珠一个不小心掉进了大海。



↑妈妈到底被藏在这广阔大海的哪个角落了呢？两个人的冒险开始喽。

特报第14弹！ E3出展作品 中国最酷报道

改装机器人 for GC（暂定）

凭借高自由度而大获好评的「改装机器人」在经过大幅度强化后登场。

GC	厂商：NINTENDO	发售日：2003年
	类型：ARPG	价格：未定　其他：——



根据自己的喜好自由改装机器人吧！

曾在GBA上出现的可根据自己喜好改装机器人的动作RPG游戏，现在大受好评的该系列最新作终于在GC上发表啦！！原创模式和对战模式、零件数量的增加自然不在话下，就连所有机器人的造型也进行了重新设计！！绝对进行了重大的革新，比起GBA的前作，本作犹如脱胎换骨一样。

战斗中要善用谋略！


↑对战舞台数量有30个以上，每个关卡都有很多机关存在，这些机关对战局以及最后的胜负会有很大的影响。



↑比赛开始之前一个大方块将被抛出来。这个大方块能变形成机器人。真想看看对手是什么样的机器人。

极其华丽的动作游戏！


↑虽然操作简单，但是却能使出丰富多彩的动作。玩家先在原创模式中掌握好所有动作再挑战高难度模式吧。

故事

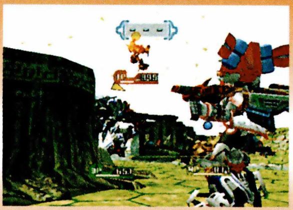
利用改装过的机器人犯罪已经成了这个行星的严重社会问题，一直以来身为赏金猎人的主人公和同伴们在不停的追捕着罪犯。可是，主人公在一次探索关于机器人的谜题时被卷入了数百年前的秘密事件中。

创造只属于自己的机器人！！

《改装机器人》最大的魅力就在于玩家可以创造出只属于自己的机器人。找到适合自己使用的部件，根据关卡和对手性能的不同调整搭配，游戏灵活性、自由度极高。属于自己的机器人，相信这也是玩家在游戏中战斗下去的动力吧。


↑战斗使得城镇中火柱四起，要是你来的话会使用什么样的武器战斗呢？

居然存在小女孩型机器人！


↑非常可爱小女孩造型机器人这次也登场了。她的动作迅速在战斗中可以轻易的将对手玩弄于鼓掌间。


↑被击飞的重量级机器人，机体本身和各种部件的组合使得战斗的方式会起很大的变化。

关注情报 机器人和可组合部件的数量竟在200种以上！

部件主要由body（身体）、gun（武器）、bomb（导弹）、pod（背包）四部分组成，种数达到200种以上，更别提部件组合有多少了，要在“部件海”中找出适合自己的部分也不是件易事啊。



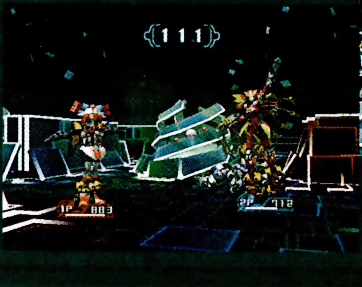
↑威力很强但速度相对太慢。任何一个单独部件都不是十全十美的。

最多可以支持4人同时对战！！



本作中终于实现了玩家一直以来的愿望——最多4人同时进行对战！！对战专用的“Battle Mode”内容相当充实，玩家既可以四人乱斗，也可以二人组队战斗。当然，新手也可以独自进行对战练习。单人游戏也有不小的乐趣呢，大家就此时时刻刻苦朝着最强机器人的目标迈进吧！！

白热化的战斗




←↑和乱斗模式中那种不择手段赢取最终战斗胜利不同，玩家需要良好的配合意识，采取轮番上阵消耗对手等战术才能笑到最后。



特报第15弹！
E3出展作品
中国最酷报道

[微软]

（参展游戏：光环2、真梦生活在线、都市赛车计划……）

TRUE FANTASY LIVE ONLINE
真梦生活在线

MMO（多人参加型）RPG《真梦生活在线》的新要素终于在E3展上明朗化了！

XB	厂商：微软		发售日：2003年
	类型：网络RPG	价格：未定	其他：——

另一个冒险的据点



以前无双报道曾为大家介绍过冒险开始的地方“库雷利亚王国”。这次我们要介绍的“贝尔康塔斯”和库雷利亚一样，也是一个冒险者们的据点。

库雷利亚是“剑和魔法的世界的城下镇”，贝尔康塔斯则是一个和它相对的更为正统的“魔法之都”。

在这个被称为“魔法之都”的小镇，设置了各种各样的利用魔力的设施。而且，更有魔法的名门学校“弗拉布提魔法学院”，这个和魔法师们息息相关的地方。在这个魔法的世界里，你必须时时刻刻学习新知识，用各式各样的魔法武装自己。

人工产物和自然这两个对立要素融合的镇子



→这个小镇和石制建筑林立的库雷利亚的风格完全不同，有的建筑只露出一半。

温暖又干燥的气候



↑这是一个像桥底下的地方，周围放满了壶、缸、木箱等东西。像这种开放的地方，为什么会放了这么多的东西呢？

↓这里根本看不到门卫，即使到了晚上，小镇也不会关上大门。警备如此松懈完全是因为这里有魔法守护。

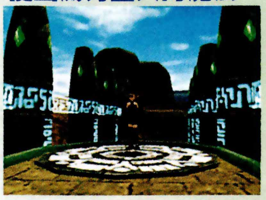




→贝尔康塔斯的中央大道，充满了边境地方都市的特色，周围全都是奇形怪状的建筑物，不愧是号称魔法都市的地方。

贝尔康塔斯地区的地图

只要在这里就可以使出威力巨大的魔法!?



↑居然有这种被古怪石柱包围的魔法阵，真不愧是魔法都市啊。



SCOOP!

特报第16弹！
E3出展作品
中国最酷报道

PROJECT GOTHAM RACENG 2

都市赛车计划2

XB	厂商：MICROSOFT		发售日：未定
	类型：RAC	价格：未定	其他：——

由微软本社亲自打造的《都市赛车计划》是一款以现实中存在的都市为背景，玩家可以开着跑车尽情比赛的游戏。这次我们将为大家一起献上该作续篇的最新画面。

微软追求完全造型美的新类型赛车游戏现在已大幅进化了

《都市赛车计划》和微软主机Xbox同时发售以来一度博得了众多人气。这次将要发售的《都市赛车计划2》则比前作各个方面都强化了许多。就像这回介绍的一样，都市和登场车型的数量都得到了大幅增加。游戏系统自身也进化到对应Xbox Live了，和世界各地玩家同场竞技不再是梦想了，当然，这次《都市赛车计划2》的画面也经过了重新绘制，更多的多边形渲染，更多的发色数已开始体现Xbox的真实机能。细节方面，都市的景观和跑车的建模都比之前作更加逼真。而且游戏里还再现了白天、黑夜等时间的划分，而自然界中晴天和下雨等各类天气变化也会出现。各种复杂的条件在等着玩家们接受考验！

波尔舍GT2在雨中疾驰的景象


↑疾驰中轮胎后掀起了阵阵水花，这副游戏画面忠实再现了车在雨后路面疾驰的景象。

最新登场4个真实都市在游戏中的画面已经浮出水面!!

本作中出现的赛道都忠实再现了既存都市的美丽景观。前作中有美国的纽约和圣福朗西斯科、英格兰的伦敦、日本的东京等4个场所。本作则除了前作的4个都市以外，又追加了英格兰的爱丁堡、意大利的佛罗伦萨、俄罗斯的莫斯科、西班牙的巴塞罗那、美国的芝加哥以及中国的香港，真是令人兴奋的作品啊。另外，前作中仅东京就准备了涉谷和新宿等多条赛道。所以新作中的各个都市也会有多条路线等待着玩家选择。想知道有什么具体赛道？那就要继续关注我们的无双报道喽。

英格兰 爱丁堡 England Edinburgh



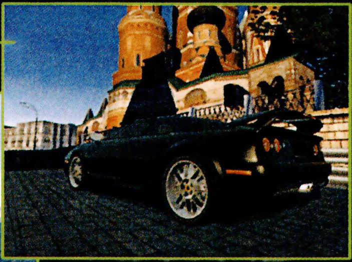
↑一爱丁堡作为欧洲最典雅的都市之一，可以驾驶跑车穿行在建设中的楼群里真是一种享受。

意大利 佛罗伦萨 Italy Florence

←↓文艺复兴的发祥地，也被人们称作“花都”的地方。大教堂等美丽古老的建筑物罗列在街道两旁。




俄罗斯 莫斯科 Russian Moscow



←↑能在广阔的红场上飞车绝对会让你感到意气风发，狂飚中还可以欣赏路旁有名的寺院和宫殿。

西班牙 巴塞罗那 Spain Barcelona



↑←哥伦布塔和各种纪念碑罗列在都市的建筑群中。整体看来佛罗伦萨就像是座美术馆。

各都市都有的FM广播电台

前作中在街道上飞驰时还可听到FM广播电台的节目，这个大受玩家好评的系统在新作中也被继承下来了。新登场的都市中也准备了全新的FM广播电台，玩家能听到各个场地独有的音乐节目。而且在游戏的BGM欣赏模式中也收录了大量的经典曲目，动听的音乐完美地衬托出了该都市特有的气氛。

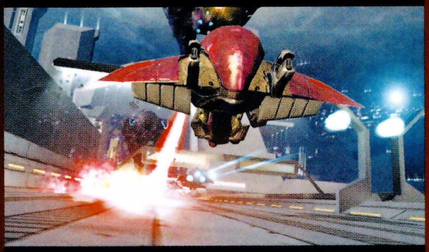
特报第17弹！
E3出展作品
中国最酷报道

HALO 2
光环2

FPS之霸气王者再度降临！



XB		
厂商：MICROSOFT	发售日：2004年内	
类型：FPS	价格：未定	其他：——









在去年四月登场的Xbox主机压轴性游戏大作——《光环》曾被FANS称为最高最强之FPS，不向量产化的FPS游戏妥协是开发公司BUNGIE制作该系列的口号，如今这个背负着种种赞誉和荣耀的游戏即将推出续篇——《光环2》，而在E3上最新公布长达十分钟的影像再次向世人说明：HALO2依旧站在FPS类游戏的顶峰。现在就让我们看看该系列最新作带来的震撼吧。

1、这次居然可以用双手持枪，火力一下子加大不少，在出现该画面时，台下观众发出热烈欢呼鼓掌，场面在本次E3上绝无仅有。

2、可悬浮之飞行器乘坐可能，这样就可以在相对高速的情况下歼敌，并保证了在一些危险场所脱离的可能，很实用的机械。

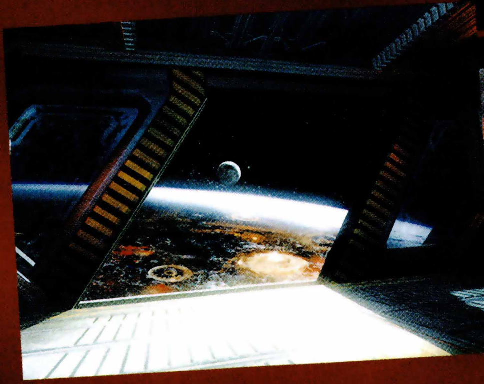
3、由于本作并未公布可同时游戏人数，相信凭借Xbox至尊的机能，同时支持四人游戏绝非难事，大家准备购入新手柄了吗？

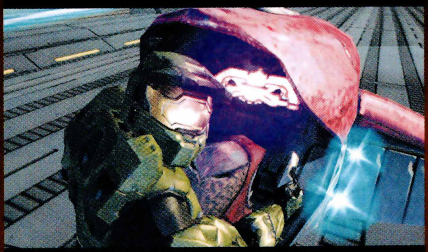
4、战斗场地是地球和月球，以及敌方的军事基地和官方一直未公开的神秘场所，地形远比前作来得丰富和复杂，要做好地面攻防的准备了。

5、敌方AI再度提高，比起前作的光环上低等异星生命体，本作中的敌人会懂得隐蔽自己或围攻主角，被敌人疯狂追击会在新作中出现。

6、最新出现的武器除了火力强大地双手持武器外，就是火力强大的轻机枪以及带有范围显示的精确瞄准式来复枪，掌握新追加武器的使用很关键。

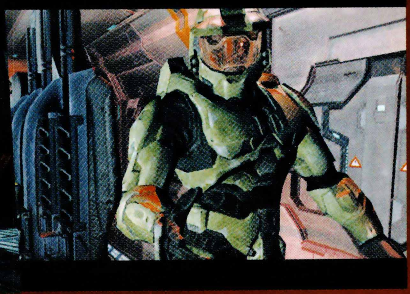
7、交通工具方面除了前面提到的悬浮式座机外还有履带式自行战车及前作中大家都很熟悉的越野战车，据新消息透露还会有其它强力座机的加入可能。













特报第18弹！
E3出展作品
中国最酷报道

[世嘉]

SONIC系列的经典角色们即将在无敌掌机GBA上展开一场史无前例的大乱斗！

ソニックバトル

GBA	厂商：SEGA		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

在3D空间里SONIC展开前所未有的战争!!

Sonic Team最新公布的新作《SONIC BATTLE》将作为GBA上SONIC系列最强作粉墨登场！！本作同时也将成为该系列在家用掌机上首次出现的对战型游戏。在激烈的对战中各个SONIC系列经典角色能使出三种特技，分别为地上技、空中技还有防御技，各个角色还具备强力的必杀技。接驳上通信连接线的话该游戏最多能支持4人同时对战。关于这款纯粹的对战游戏，本次我们就围绕战斗系统为中心向大家介绍吧。


索尼克!!


提路斯!!

使用丰富多彩的攻击方法!!

攻击方法分为地上攻击、空中攻击、防御反击三种。他们的强弱关系为地上>防御，防御>空中，空中>地上。顺便要提一下的是，防御反击技除了正常防御以外还有反击技存在。所有必杀技都可以在战斗前装备到角色的攻击方式上，尽情施展吧！



↑开始战斗前装备到攻击方式上。看看你的对手情况好好决定吧。

必杀技全部用卡片来显示

必杀技全部以卡片的形式管理。必杀技卡片上写有该必杀技的招式名称、攻击力大小、攻击速度，玩家一眼就能掌握必杀技的所有特征，十分清楚明了。在游戏中玩家每闯过一关就能获得代表着一种必杀技的新卡片。有收集癖的玩家一定要完成100％收集啊！



必杀技有3种!!

必杀技有三种，分别是：攻击力高适合近战的“power”，攻击力低但距离远的“shot”，放在地上的地雷系“set”。对战前先查看清楚对方的能力和必杀技，然后再选择自己的必杀技。



↑拳系必杀技有不少。贴近敌人后使出拳系必杀技一下子击飞他！



↑属于远距离射击系的必杀技。对手攻击力要是很高的话还是采取此招吧。



→放在地上经过一段时间后就爆炸，实在是不太光彩的招数。

王牌制作人语录

秒间30帧的超高速战斗画面，尽显GBA二维处理底力

SONIC TEAM：中裕司

《Sonic Battle》第一次以对战的姿态登场在家用机上。由此，我们必须重新绘制sonic，以适应对战游戏的风格。虽说是掌机游戏，但是为了不使sonic的速度感打折扣，大家着实花了不少工夫。我们的绘制达到了一秒钟30帧的程度。如果您觉得sonic在GBA上的战斗平滑了，那绝对就是对我们最大的支持了。

特报第19弹！
E3出展作品
中国最酷报道

梦幻之星在线3 卡片革命



能够4人在线对战！

下线时能够支持4人对战的本作只要连接上宽带甚至猫就能在线对战，而且也能支持4人对战。对战模式也很丰富，有1对1单挑对战还有2对2组队对战。丰富的游戏方式使得无论单人还是多人都能感受到游戏的无限魅力。


↑和伙伴配合得好的话即使面对强敌也能取胜。

被划分成英雄阵营和黑暗阵营的战斗

对战时玩家被划分成英雄阵营和黑暗阵营。双方的不同在于，前者使用道具卡片强化猎人，而与之相对，后者靠召唤出敌方角色来构成军团。由于双方战斗方式存在很大差异，所以玩家需要制定出详细战略才行。目前还不清楚的细节是：不知道能否在多人游戏中同时让不同种族的人同时登场，相互协作。

英雄阵营

使用道具卡片强化自身武器和道具再投入战斗。武器大多为系列中出现的，玩家再熟悉不过了，强烈期待中。


↑收集稀有道具卡片也是乐趣之一，毕竟卡片是游戏的核心。

黑暗阵营

好像能够召唤出复数单位。人多力量大，战术得当就能夹击猎手。预见猎手武器的属性很重要。


↑控制以前的手下败将和对方开展对战挺新鲜的。

PHANTASY STAR ONLINE episode III
C.A.R.D. Revolution

在世嘉特报的最后为玩家奉献上最新作——《梦幻之星在线3（PSO3）》的消息！曾经在游戏展上公开的本作终于确定为《外传3》正式登场。而且出人意料的是本作变成了卡片战斗！

GC	厂商：SEGA		发售日：2003年秋
	类型：SF	价格：未定	其他：——

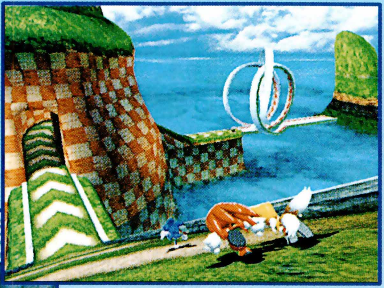
《PSO》作为家用机上第一款正统在线RPG游戏大受好评，并在第5届日本游戏大赏中荣获多项殊荣。其最新作《PSO外传3·卡片革命》将在任天堂的主机GC上登场。而且本作不同于以往的是，游戏的类型竟然变成了卡片游戏！需要大家注意的是角色阵营分成了英雄方和黑暗方。英雄一方能给角色使用武器和防具的卡片，而黑暗一方则能够召唤出本系列中出现过的敌方角色。玩家选择不同的阵营游戏将体验到不同的战斗方式和深奥的战斗系统。无论在线还是下线最多都可支持4人同时对战。下线游戏时，世嘉为玩家准备了系列以外的故事。本次的介绍将对《PSO外传3》的主要特征、故事模式的战斗流程、系统等进行介绍。它可和既存的卡片游戏有着不同的魅力哦。

说起PSO，这款游戏可是在国内普及率很高的网络游戏，很多玩家都不惜花大代价购买上网点数卡来进行在线游戏。相信本作推出以后，仍然会有一批铁杆玩家在第一时间入手，在本作发售后，将掀起一波新的PSO热潮，怎么样，心动了吗？

魅力独特的新角色登场


本作中除了能够使用以前的角色外，随着游戏的发展还能出现很多原创角色。他们究竟隐藏着什么能力呢？不知道以前辛辛苦苦培养的角色能力还能不能继承下来。

特报第20弹！
E3出展作品
中国最酷报道







ソニックヒーローズ

索尼克英雄



机种			
PS2	厂商：SEGA		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——
XB	厂商：SEGA		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——
GC	厂商：SEGA		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

系列最新作即将登场！蓝刺猬首次在PS2和Xbox上出现！本系列自发售以来历经12年，在别的主机上还会继续焕发青春吗？

「索尼克」系列最新作！这次是组队式动作游戏！

世嘉的《索尼克》系列自91年发售以来，以其高品质的游戏质量和前卫的游戏理念一直备受全世界玩家的关爱，现在震撼人心的系列最新作终于在众人期盼中粉墨登场了。在本作中，音速小子索尼克、用尾巴当螺旋桨飞行的狐狸提路斯、挖掘专家纳克鲁兹等玩家极其熟悉的角色将进行组队大活跃！玩家需要做的就是利用各个角色的特技作为武器一边打倒敌人一边解开谜题，并获得最终的胜利。现在就让我们期待游戏的发售，在全新制作的地图上展开大冒险吧！

超级英雄们的梦幻演出！

本作中选出的三名角色将可以组成各种阵型，根据面对情况的不同而分别使用以达到过关的目的，这也是系列首次采用组队的形式进行游戏。全新的系统非常吸引人，在游戏中玩家可以组成的阵型有“高速阵型”、“飞行阵型”和“力量阵型”三种。

3人合力向前冲！





↑变成飞行阵型就能轻易的一下跳过高处。

活用3种阵型前进！

高速阵型

由索尼克队长一马当先，其他两人跟在后面，全体队员呈直线式的高速前进。高速阵型的特点是加速力非常强，还能刮起强力龙卷风和产生吹飞敌人的冲击波。



↑在地图上高速前进！哦太快了，看不清了。

飞行阵型

由队长在最上面，其他队员则呈直线挂在下方的阵型。通过飞行能力越过高处和固定障碍物自然是不在话下，更主要的是队员还能滚成球状踢飞敌人呢。



↑无论什么地形都难不倒飞行阵型。

力量阵型

以队长为中心三人呈横向并排推进移动。该阵型能够击倒、破坏其它阵型打不倒的敌人，还可以破坏坚硬的岩石等物体。当然队员也能滚成球状攻击敌人。



↑要想体验打倒敌人的爽快感还是力量阵型最棒。

关注情报 共有4个队伍登场！总共可以使用的角色有12名！

本次介绍的队伍除了像“索尼克小队”那些在该系列中必定登场的角色外，还有其他三个可选小队存在。按照每队三人来计算，本作中玩家可以使用的角色就共有12人之多。这还不包括那些每次都必备的极秘隐藏队伍，而且随着各个角色的动作不同，游戏的战略性和舞台的相应设置也会随之改变，相信该游戏绝对是内涵极其丰富的最新一作。哼哼，大家到时肯定会为有限的休闲时间感到苦恼了吧。下面就让我们来看看究竟有什么角色登场吧。

索尼克小队　高速是他的特点！！



索尼克



说起跑步，那超音速小子索尼克非冠军莫属。利用快跑扫尽阻挡自己前进的蓝刺猬是众多玩家的偶像，他也是全世界人气极高的游戏明星哦。

纳克鲁兹



是个拳法非常硬派、武术高强的角色。和索尼克既是亲密无间好友又是互相竞争对手。他对挖掘工作也很在行，是个力量型的角色呢。

提路斯



长着两个大尾巴的小狐狸。他发明的机器人和邪恶蛋头博士的机器人很有一拼。他能把两条尾巴当螺旋桨使用，可让自己在空中悬浮飞行。

敌人的击倒方法也随阵型改变

改变阵型后击倒敌人的方法也会相应改变。根据敌人的种类和面临的状况编成各自的阵型也是本作独有的乐趣之一。这也是索尼克系列在新世纪内进行的最大革新，希望会给大家新的惊喜。

索尼克的情况下



←利用超高速刮起龙卷风，卷起敌人后再给予攻击。

纳克鲁兹的情况下



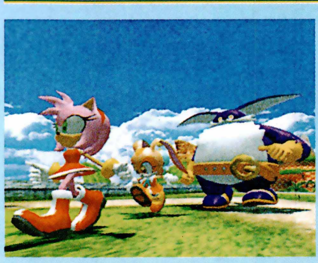
←凭借力量把队员滚成球状再集体攻击敌人。

王牌制作人的讲话　带动“索尼克12周年”气氛的最新作登场！

监督：中裕司

由于这次的“索尼克”以组队面貌登场，所以玩家肯定会感觉到不同以往的新鲜感。特别是三个角色合力过关的方式要求玩家有良好的团队意识，这也是最新作给大家提出的高要求呢，同时本作战略性也得到了一定的扩展。阵型可以自己改变也可以让电脑自动生成，即使是新手也能马上适应，完全不必担心会卡在哪个谜题上。另外，有时还能和角色们进行对话交流，小心别被逗乐哦。敬请期待！

玫瑰小队　面向新手而设计的小队！



艾米



总是以超高的精神饱满状态追求索尼克的少女，处于狂热的恋爱时期。活泼和有精神的性格决定了她注定是这个小队的队长，属于速度型。

克莉姆



作为兔子少女，她的身边老是跟着许多的小查欧。利用她那宽宽又可爱的大耳朵，她就可以在空中飞行了。根据这个特点，绝对属于飞行类角色。

比克



比克一直和一只青蛙为伴，她是一只过着悠闲自在生活的大懒猫。可是别看他懒惰的样子，他的力气可不小。绝对是属于力量型角色。

黑暗小队　新生的黑暗英雄队伍

影子



外形长得酷似主角索尼克，前几作也有作为BOSS登场，心中一直想战胜他的宿敌。拥有一颗邪恶之心的黑刺猬。属于速度型角色。

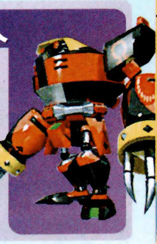


路西



专门收集宝石的寻宝专家。有着一旦接到任务就一定要执行到底的性格，并且不达目的绝不罢手，巨大的翅膀能带动全体队员飞行。

E-123机器人

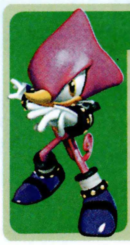


蛋头博士制作的E系列机器人，被蛋头博士号称为最强、最终的究极战斗机体。力量可怕到能摧毁一切阻碍它的障碍物和敌人，是个力量型角色。

卡奥斯小队　异色侦探团

95年在MD32X上登场的侦探团终于在本游戏中出现了。这回他们可是一改秘密行动的作风呢。

埃斯皮奥



卡奥斯侦探事务所的业务骨干，一个会使用忍术的摄影师。他比任何人的正义感都强，性格也是非常的梗直。由于忍术的原因，是个速度型角色。

鳄鱼先生



担任卡奥斯侦探事务所所长一职，别看他外表呈傻瓜状，其实他办事极其精细。属于力量型角色。

可爱蜂



能活跃侦探所的超搞笑级成员。对待什么事情他都抱着非常乐观的态度。整个属于飞行类的角色。



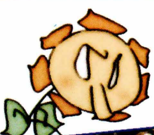


（参展游戏：合金装备3·食蛇者、恶魔城·无罪的叹息、我们的太阳、合金装备GC、救火英雄……）

特报第21弹！E3出展作品 中国最酷报道

[科乐美]











预定在今年7月17日发售的《我的太阳》，在E3展上公开的最新最强内容倾情大特报！不要翻页哟．

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003.7.17	
	类型：ARPG	价格：4980日元	其他：——	

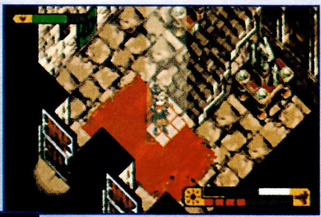
『我的太阳』最新要素在无双报道中陆续公开喽!!

《我的太阳》是由《合金装备》系列生父、KONAMI王牌制作人小岛秀夫监督亲自制作的一款全新概念GBA游戏。虽然本杂志之前也跟踪介绍过相关情报，不过这次为各位送上的可是前不久E3展上刚刚露面的最新情报啊！游戏系统等内容也随着不断的新鲜火辣报道渐渐明朗化了，除了可以感应太阳光这一令人耳目一新的新理念外，小岛先生还有什么让人吃惊的新想法呢？接下来，就让我们看看《我的太阳》中到底还有什么值得玩家期待的系统设定吧！

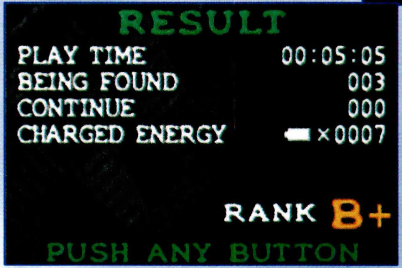
即使在迷宫内也能自由使用太阳枪!!

→这家伙似乎比以前公开的所有敌人还要强！？





↑最新消息证实！玩家在迷宫里，也可以到阳光投射下来的地方补充太阳枪的能源！！大家要留意补给了。



通关之后玩家可以看到之前战斗所获得的成绩！

←这也是一个新消息！游戏过关使用时间、被发现了几次及续关了几次等全都在该画面一览无余。

也有解谜游戏的要素在里面!?

从右边的图看出什么了吗？相信看到的人一定吃了一惊吧。迷宫里居然有堆满写着数字、记号方块的房间。是不是只要正确的码放好这些方块就会发生什么变化呢!?这些东西具体有什么用尚未明朗，或许是可怕的算术题呢。



↑玩家需要把方块摆在迷宫中正确的位置。这分明是一种解谜的要素。

就这样与吸血鬼们战斗吧!!

想知道如何打败吸血鬼吗？想知道怎样才是正确的BOSS战方法吗？请留意我们下面的图示和文字。当玩家找到吸血鬼藏身的棺材后，然后在有阳光的时候把它搬到一个叫做“PILE DRIVE”的地方去，再开启它就OK了！这时，玩家就可以利用PILE DRIVE和太阳枪来打倒吸血鬼了。下面的几张画面就是BOSS战中的关键画面！



↑一边注意小心地躲开城内的敌人，一边把棺材扛出去。

↓把棺材放置在PILE DRIVE的正中央！



→从四方向同时发动攻击，从画面上看还可以八方向攻击！？



利用PD的力量全力击倒BOSS吧

关注情报 在E3会展上分发的『我的太阳』特制传单

超绚瞩目！右图展示的就是在E3会场上散发的《我的太阳》特制传单。这张做成GBASP外形的传单也蕴涵了很独特的秘密，只要将该传单放在太阳光下照射，纸上白色的部分就会浮现出画面来！正好和以阳光为主题的《我们的太阳》相互呼应，巧妙贴切！！



特报第22弹！
E3出展作品
中国最酷报道

以全系列历史上最古老的时代为舞台 贝尔蒙多一族和德拉克拉的战斗再开



Castle Vania

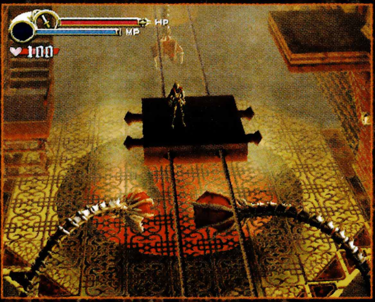
恶魔城・无罪的叹息

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003年11月	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——	

在我国玩家群中拥有众多狂热FANS，在二维动作游戏中拥有崇高地位的恶魔城德拉克拉系列最新作以正统的《恶魔城》之名登场了！游戏一反系列的制作传统，全部以三维画面表现。在对最新作感到极度好奇、不满或激动的同时我们还是应该对进行如此革新的作品表示一下关注，那么现在，就让我们来看看这次的主人公的来历以及舞台、年代等最让人关注的部分吧。

系列最新作在PS2上登场了！

当年在PS上发售的时候，恶魔城还是一款2D横版的动作游戏。如今，这款名为《恶魔城》的最新作，摇身一变以全3D的面貌惊人登场了。这样一来角色可运动的自由度更加高了，加上更多的横向跳跃动作，大家就尽情在横纵无尽的场景中战斗吧！



由于场景可以自由转动，所以战斗方法上的变化也大幅增加了。

一直让人很关注的剧情和年代设定？

游戏的舞台设定在十字军极为活跃的11世纪。这是一个不管是社会还是政治，都被神职者所操纵的时代。主人公是贝尔蒙多家族的祖先“雷欧・贝尔蒙多”，他和恋人一直都过着幸福的生活。然而，在某天晚上恋人却被不明的怪物掳走了。这一切到底是谁的指示？为了夺回恋人，雷欧奔向了漆黑的暗之城堡——恶魔城。

A.D.1797



恶魔城德拉克拉X ~月下的夜想曲~

恶魔城系列首次登陆PS的作品。主角是德拉克拉的儿子阿鲁卡多。

A.D.1691



恶魔城德拉克拉

以西蒙・贝尔蒙多为主人公的集系列大成之作，曾在X68000上发卖。

11世纪



恶魔城

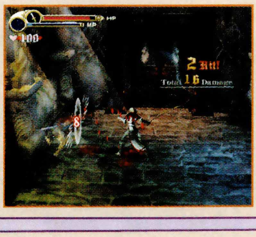
将要发售，也是年代设定最古老的一作，贝尔蒙多家的秘密是否将暴露于世呢？

从公布的画面上就可以推测出游戏的系统！

尽管本作的系统和该系列的前几作一样，并没有作什么太大的变化，但是改为全3D的本作到底如何呢。赶快让我们透过游戏画面来推测一下游戏系统的关键点吧。

Checd1 战斗系统！？

说起恶魔城德拉克拉系列就不能不提主人公的武器——鞭子。即使在本作中也仍然有用鞭子攻击敌人的场面，同时连击次数和损伤数值也将显示出来。搭载武器组合系统的效果究竟会如何呢？



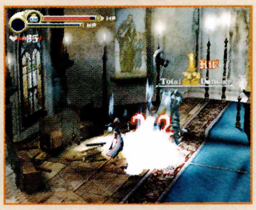
可提升鞭子能力的这个设定感觉和古老的FC版差不多。

Checd2 辅助武器？

从画面上，我们可以看到小刀、圣水等整个系列一直通用的辅助道具。而且，“心”这个系列的独有经典构思同样也出现了。不愧是月下原班人马的作品啊。


小刀？

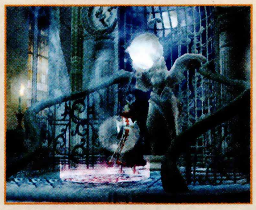

圣水？



不管哪个作品，玩家都可用圣水等强力辅助武器攻击。

Checd3 存档地点？

《恶魔城德拉克拉X》的存档点的设置早就给人留下了很深的印象。但是，新作中的存档点设置到底会怎样我们还不得而知。在图看起来简直像是将自己作为祭品，在举行什么仪式，又或者这就是传说的存档画面吧？



主人公面向雕像，一束光注入头部，难道有治愈作用？

SCOOP!

特报第23弹！
E3出展作品
中国最酷报道

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

合金装备 索利德3 食蛇者

KONAMI新作情报第1弹！小岛秀夫监督的MGS系列最新作！首先让我们来看看游戏中逼真绝美的画面吧！

PS2			
厂商：KONAMI		发售日：2004年	
类型：ACT	价格：未定	其他：——	

由资深制作人小岛秀夫监督的KONAMI名作《合金装备 索利德3食蛇者》（简称MGS3）近日于E3展上发表！本作的品质远远凌驾于前作《合金装备 索利德2自由之子》（简称MGS2）之上。本次游戏中将不再出现油轮以及巨大的污染处理设施等室内场景，而是以深邃的热带丛林为舞台。另外，本作中也加入了不少新的动作！现在就让我们从画面上感受一下这款大作的惊人之处吧。因为游戏要等到2004年才能发售，在这段时间里，我们只能看看这些公布的资料饱饱眼福。

斯内克再次投入熊熊的战火之中！
任务更加丰富！画面更加绚丽！

↑斯内克背靠大树，躲避敌人的视线。头顶的阳光从树叶间透射下来，像这样的细节部分也表现得极为出色。





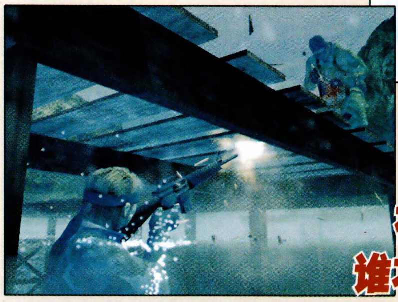
↑斯内克躲在了岩石的阴暗处，即使距离敌人再近也不会被发现。而且从照片上看，斯内克穿着的迷彩服格外引人注意，相信应该能够发挥迷惑敌人的效果……





被敌人追踪的斯内克该怎样摆脱困境呢？

←正从上方观察敌人行动的斯内克。身处像密林这样庞大复杂的地方，不观察周围敌兵的动向是绝对不行的。



←↑斯内克在桥上遭到了敌人的攻击。一发发子弹打在水上激起了美丽的水花。而且从左边的那张画面上看，似乎还能够从桥下向上射击桥上的敌人。

在这场桥头之战中谁才能够生存下来！？

前作复习

合金装备索利德2——自由之子

2001年发售的《MGS2》也是《合金装备索利德》系列的第2弹在PS上大获好评。整个游戏采用实时透视图技术，使玩家在游戏中看到的画面品质有了大幅的提升，并因其完成度高获得了各种好评。本作《MGS3》相信更是一部凌驾于前作的高品质大作。小岛秀夫那独特的游戏制作理念和世界观将在本次的新作中得到进一步的发扬光大，让我们耐心等待吧。



↑利用主观视角射击及各种动作，想办法完成潜入任务。

↓《MGS2》中那个被称为雷电的角色，不知在本作中会怎样？



关注情报

「MGS3」火爆关键点彻底验证！

这里为大家送上的3张画面包含着《MGS3》中几个引人注意的关键点。通过对新武器和新动作的彻底验证，我们可以得知新武器“匕首”的存在。在过去的作品中，斯内克不是空手就是持枪，这次加上有杀伤力的匕首后，玩家也有了很多新的选择，比如挟持敌人、攻击敌人的某个部位限制其行动等等各种各样的战术。

发生森林火灾？
斯内克周围是一片火海！虽然还不能确定这里究竟发生了什么，但似乎每走一步生命值也会随之减少，真是相当的严酷阿。



为何赤裸着上半身！？
和其他场面中身穿迷彩服的斯内克不同，这时他是没穿上衣的。可能是考虑到衣服会因燃烧变破的问题吧……

使用匕首一刀两断！
新武器“匕首”。除了防身和攻击以外，匕首还可以用来砍断茂盛的树枝等障碍物。而且使用匕首，说不定还能找到隐藏的小路。这种新武器的加入，使得游戏有了更丰富的变化，请大家留意我们以后的报道。

靠单手悬挂
在《MGS3》中，斯内克可以仅用单手悬垂。不过只用单手的话，应该也无法支持很长的时间……那究竟该怎么闯过难关呢？



单手射击
一边悬挂一边射击，这也是该作中的新动作之一。迄今为止首次出现，相当不可思议。值得注意。

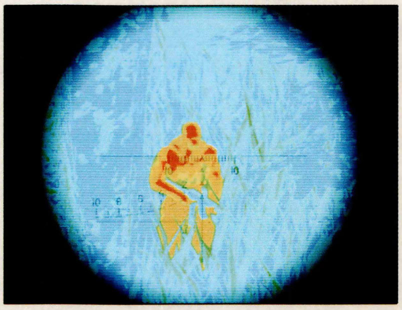
使用匕首挟持敌人！
从后面突然将匕首架在敌人的脖子上，之后该怎么做呢？



被挟持敌兵的表情一清二楚
本作中的人物表情丰富，甚至连敌人也有丰富多彩的表情。而且，敌人的装备等也描绘的更加逼真。看，被挟持的敌兵清楚地露出了恐惧的表情。

前作中的动作仍然可以使用！

《MGS》的玩家仍然可以使用熟悉的后视角及主观视角模式，而且《MGS2》中的悬挂动作等《MGS》系列的经典动作仍然被保留了下来。在本作中，为了完成潜入密林的行动、逃过从多个方向追踪而来的敌人搜索，熟练掌握这些动作是最重要的。切换视角的作用也是非常明显的。



内藏热感应器的瞄准镜！？

←从画面上看，斯内克枪上的瞄准镜内似乎内藏了热感应装置，敌人的身形完全一览无余。通过颜色显示出侦测温度的热感应器应该还有别的活用方法。



从背后阻击敌兵！

←斯内克隐藏在树后慢慢接近对方，从背后阻击敌人。从他的手中拿着的装有消音器的手枪看来，就算射击也不会有枪声。那么是不是连动作也不能发出声音呢？



悬垂在悬崖隐藏行踪

→使用悬垂单手挂在悬崖外面，从敌人的眼皮底下躲过去，这个动作相当的便利。由于《MGS3》中像悬崖这样的地方非常多，所以这个动作应该会频繁的使用。但同时也要留意支持的时间问题。

王牌制作人语录 『MGS3』监修小岛秀夫 一问一答

——《SNAKE EATER》这个名字是？

小岛秀夫 也就是“吃蛇”的意思。这是一种对绿色贝雷帽及三角洲部队带有蔑视意味的称呼。《MGS3》的主题是“生存”，所以说不定也会有吃蛇这种事发生。

——是否只要穿着迷彩服，敌人在丛林中就不会发现自己呢？？

小岛秀夫 本作游戏系统中最大的关键就是“伪装”。所以适应天气、环境等因素的伪装是最重要的。脸、身体等部位也可以涂上油彩。但是，如果流血受伤的话，伪装的效果也会降低。

——匕首是新的武器吗？

小岛秀夫 是的。使用这个武器可以挟持对手，捕获猎物，总之用途相当多。

——新动作有多少个呢？

小岛秀夫 追加了单手悬挂射击、单手加载、树枝行走、潜步追踪搜索等多种动作。

—最后，请您再对读者说一句话吧。

小岛秀夫 本作主要是要在丛林及野外战中求得生存。这里的要面对的敌人既有“敌兵”也有“大自然”。

特报第24弹！
E3出展作品
中国最酷报道

『合金装备』的完美系统被融合在GAMECUBE上首次登场!!



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES
合金装备 索利德·双蛇

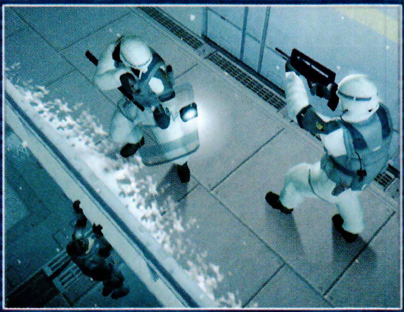
现在大家在GC上也可以玩到PS的经典强作《合金装备·索利德》啦！！

GC	厂商：KONAMI		发售日：2003年冬
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

小心地突破敌人的警戒网！



在PlayStation2上刚刚发表了最新作《食蛇者》的《合金装备·索利德》系列（以下简称《MGS》），这次也将堂堂登陆任氏看家主机GC了！虽然媒体纷纷对KONAMI曾经宣布的PS系主机独占该系列承诺表示质疑，但这对广大玩家来说真是一个好消息呢，现在就让我们通过游戏的画面来看看，这款GC上的新作到底和PS版《MGS》有什么不同吧？

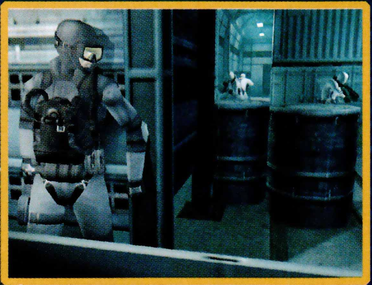


↑《MGS》是一款不被敌人发现的同时潜入敌阵，一边调查一边前进的谍报动作游戏。

这是彻底总结了前作系统而完美融合的最新作！

现在就让我们仔细比较一下《合金装备·双蛇》与PS版《MGS》的游戏画面、系统吧！本作不只大幅提高了游戏品质，还在系统、武器、道具等众多方面追加了许多新亮点，这次公开的画面有：玩家潜入本作的舞台——“影子摩西岛”的海底基地，抵达敌基地直升机场前的一系列画面，通过对比，我们从中就可以得知GC版《合金装备·索利德》序篇部分的一些情况。其他的资料我们仍然在继续收集中。

在完全潜伏状态下掌握敌兵的巡逻路线规律！





←↑一旦遇上敌兵就必须迅速隐藏起来。在潜伏状态下移动视点，探查敌兵的动向。当使用主观视点模式时，可视画面会越过护目镜直接显示出来，这一点相当便利而真实。

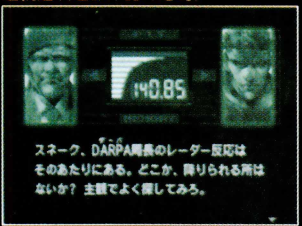
前作复习　合金装备 索利德

以“一边躲避敌人一边前进”为主体的动作游戏。除了游戏系统外，战斗中发生的故事情节也相当出色。可以说这是“小岛秀夫”这个名字得以享誉世界的代表性作品。



↑游戏要求玩家尽量避开战斗，在不引起敌人注意的情况下潜入敌方基地内部。

↓和《MGS2》中登场的奥特康等人相遇就是从这部作品开始的。



在直升飞机场用无声手枪破坏探照灯！



↑一斯内克正在从直升飞机场用无声手枪射击远处的探照灯。当然也可以使用GC版运用的MGS2系统在主观视点模式下进行这些射击动作，这是完全不一样的感觉。



特报第25弹！
E3出展作品
中国最酷报道

冲入熊熊燃烧的火场 不惜代价拯救他人

一款描写和火焰作战，拯救人命的消防员的动作游戏登场啦！

男人的故事

救火英雄F.D.18

FIREFIGHTER F.D.18



不惜牺牲生命拯救别人！

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004年
	类型：ACTW龄	价格：未定	其他：——

扮演FIREFIGHTER和肆虐的火焰作战！

这是一款描写与残酷的火焰作战，以及感人的生死救援场面的火场动作游戏。玩家在游戏中扮演担负着救人使命的消防员，在炙热的火焰中用手中的消防斧砍出一条路，一边救火一边将被困的人们从灾难中拯救出来。



玩家必须在限定时间内，将没逃出火场的人救出来。要求玩家有迅速和准确的判断力。



玩家在游戏中和火焰作战时使用的东西全都是真实生活中的消防用具。



游戏描写了各种以消防员为中心发生的故事。

CHECK 了解FIRE FIGHTER的最佳途径

推荐选择DVD

《烈火雄心》是一部描写消防员的不朽名作。这部感人之作讲述了抱持着不同信念的一群消防员，在与火焰艰苦的搏斗的过程中结下了深厚的感情。片中由于空气压力急剧变化演变成一场大规模爆炸的一幕，魄力十足震撼人心!!另一个推荐作品就是由约翰·吉勒明导演的70年代灾难片《摩天大楼失火记》，用来掌握火灾发生应急知识该作再适合不过了。

烈火雄心（DVD）

父亲在火灾中不幸殉职，亲眼目睹父亲死亡的弟弟布莱恩虽然也继父亲和兄长之路当上了消防员，可是心中留有阴影的他却正好被分配到哥哥斯蒂芬的队中，于是两人最终反目。最后布莱恩转职专门负责火灾现场调查，就在这时，芝加哥突然纵火案不断，兄弟俩也被卷进了这场纵火事件……

摩天大楼失火记（DVD）

本片是20世纪70年代轰动一时的灾难片经典作品，描写了在一栋突然发生火灾的138层摩天大楼中人们如何逃生的故事，面对火灾有些人勇敢抗争，有些人却暴露出人类的黑暗面，最后一部分人得以逃生，该作的上映甚至引起了美国大众对高楼防火安全性的重视。

本游戏的系统和情节究竟是怎样的？

SYSTEM 玩家该如何进行游戏？

从游戏画面左上方的HP槽推测，玩家只要被火焰包围就会受到一定的伤害。而且在灭火的同时，作为消防员最重要的使命就是救出被困在火焰中的人们了。大家有没有信心当一个合格的主角呢？



画面右上方的地图可以看到自己的位置，在视线全被浓烟和火焰遮蔽的情况下这个系统应该必不可缺吧！

STORY 故事的舞台及主人公？

从游戏的名字上看，主人公应该是一位隶属于第18分队的消防员。游戏主要描写的应该就是他们与火灾之间艰苦的搏斗，以及与被救角色间发生的故事

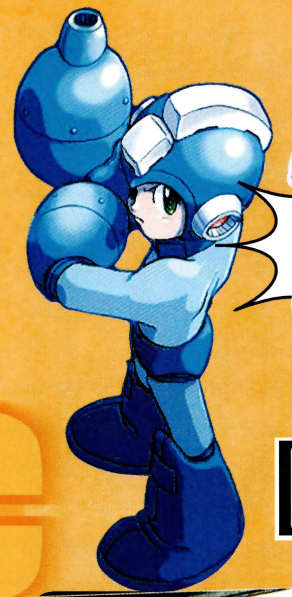


从火灾中救出来的人里似乎也有和故事主线有关的重要人物。

来自KONAMI的消息

这部超超超级大作正在制作中。详细的资料一旦推出就应会成为2004年的话题。在E3展上演示的几个画面已经让人的眼珠子都要掉出来了，真的玩起来到底会如何呢？以后我们还将为大家继续送上关于本作的详细情况！

（参展游戏：生化危机·爆发、鬼武者3、鬼武者·无赖传、鬼武者战略版、玩具军队、铁骑大战、恐龙危机3……）



特报第26弹！
E3出展作品
中国最酷报道

[卡普空]

BIOHAZARD OUTBREAK

生化危机 爆发

自冲击性的第一次情报发布至今已经有半年了，直到今日才再次发布新消息。现在就让我们赶快来看看这款焕然一新的《生化》系列最新作吧！

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2003年冬	
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

终于解禁!!

CAPCOM特大新闻！《生化危机》系列首次对应网络的《生化危机在线》正式更名为《生化危机·爆发》！现在就让我们赶快领略一下破门僵尸及隐藏身形等以前从未有过的新要素的奥秘吧！我们可以发现游戏的很多场景都可以在以前作品中找到一些蛛丝马迹，就让我们期待着她的发售吧。





J'sBAR
人们缓解疲劳的好地方

J's BAR是浣熊镇内的一间酒吧，也是人们工作一天舒缓疲劳，喝酒聊天的好去处。这栋小楼的天台也是可以去的。我们主人公是不是就是在这儿喝酒的时候被卷入这个事件的呢？那么这个酒吧在游戏中起着什么样的作用呢？



←这就是2楼？看起来像是办公室。

僵尸冲进店内一片混乱!!

店内一片混乱！

和平的J's BAR也逃不过僵尸的袭击。本作和历代系列作品一样，在关键的地方会不时的插入电影画面。玩家的恐惧感也随之不断膨胀！！





↑←僵尸袭击的MOVIE画面。



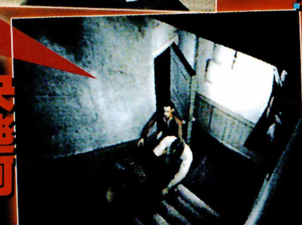
↓僵尸们开始一个一个的向玩家袭来。同心协力赶快突破包围吧！



关注情报 本作中的僵尸将追你到天涯海角！

在《爆发》中，就算你穿过僵尸群跑进房间，它们还会一直追着你。就算你关上门防止僵尸侵入，它们也会破门而入。究竟怎样才能逃过僵尸的追击呢？会有很多的方法吗？

快逃啊！

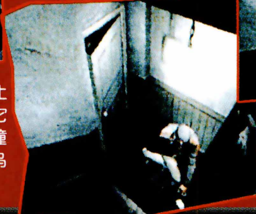




无法阻止僵尸们的暴走！



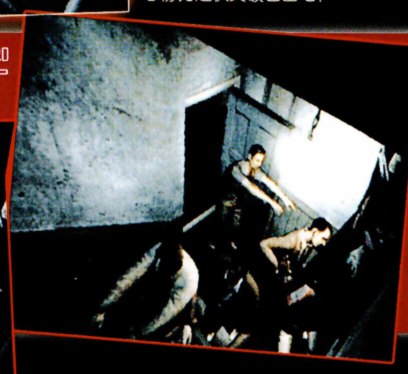
↑→把门关上阻止僵尸侵入，可是它们还是会用怪力撞开大门，对于菜鸟来说这是要命的。



关上门也能进来！

↓→一大群的僵尸破门而入，如果再逃不掉的话，就会沦为僵尸的食物……





追踪而来的恐怖



↑看到靠在墙壁的那几块木板吗？看来必须要把木板钉在门口，不过可能会耗费很多时间。





为了堵住通道快用射钉枪吧

要想把木板钉在门框上，射钉枪是必不可少的重要道具。首先必须找出不知掉到哪里的射钉枪。只有这样才能防止僵尸的追击，另外像这样的地方还有很多哦！



↑利用木板挡住了丧尸的攻击。

成功的堵住了通道

关注情报

想方设法设置路障防止僵尸群的追击

在本作中要想逃过执拗的僵尸的追踪，必须使用木板堵住路口。但是，不光是僵尸会被拦住，连自己的伙伴也会一起被拦在外面，这一点需要格外注意，可是如果不这样作的话，是无法平安从浣熊镇逃出去的。这是令人期待的新要素。

被隔绝在外的伙伴们是否会做出背叛的行为呢!?





↑一旦通路被封，就只能另寻途径，会很麻烦的。

『生化危机爆发』令人惊讶的新内幕!!

躲在床下逃过一劫

在僵尸大量出现的本作中，主人公们也使出了各种手段想方设法逃过追踪！就像在这里，如果听到有可疑的脚步声接近，玩家可以赶快躲在床底下。不仅如此，一旦藏到床下，视点也会随之变化，从下面的几张图片中大家就可以体验到那种紧张的临场感，说不定在游戏中会出现令人吃惊的场景呦。

赶快躲起来!!



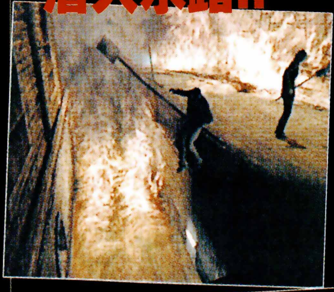
↑查知敌人行踪最重要的办法就是注意聆听周围的动静！





↑僵尸们的感觉非常迟钝，只要躲在床下，就可以轻易躲过它们的追踪。不过，图中走进房间的好像是一位女性。

潜入水路!!



火焰就在身后!



从熊熊的火焰中找到逃生的路!

随着突如其来的爆炸，整个画面一下子化为火海，这下完了！不过不要着急，赶快和同伴一起合作想办法找出逃生的路吧。

慢慢游向出口



↑本作的动作可以说是极其丰富！甚至还能像这样潜入水中，真是让人期待啊。

关注情报

众多原创情节独自享受的STAND ALONG MODE!

又是一个冲击性的情报！那就是《爆发》中的STAND ALONG模式！在这个模式中，玩家可以不接网络，一个人独自享受游戏。现在具体情况仍然不明，请继续期待我们的后续报道。在游戏发售之前，我们也只能通过这些图片和影像的报道解解馋。

下次我们仍将为大家带来《爆发》的最新情报哦！

特报第27弹！
E3出展作品
中国最酷报道

鬼武者3

鬼武者查克·布朗的武器挑明！
华丽地挥舞手中鞭子打倒幻魔众！！

两个鬼武者一同斩杀幻魔！全系列首次登场的鬼武者查克·布朗所有动作完全先行公开！！

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004年3月	
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

凭借噼啦啪啦打倒敌人爽快感博得大家一致好评的动作游戏《鬼武者》，其最新作的最强最速情报现在终于抵达！作为CAPCOM的最新镇社作品，厂商和玩家都给予了该作高度的重视。本作以1582年的日本和2004年的法国为舞台，描写了日本战国时期的鬼武者明智左马介和法国的鬼武者查克·布朗与幻魔的战斗。尤其是查克·布朗的武器鞭子，使用招式多姿多彩，现在就让我们赶快来先睹为快吧！

两名

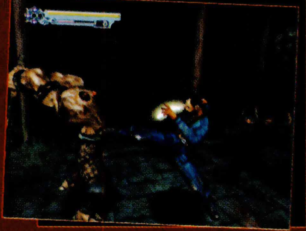


生存于战国时代的鬼武者
明智左马介（金城武）

第1作《鬼武者》的主人公，曾经成功地消灭了幻魔一族之王。现在仍然为了歼灭突然出现的幻魔，追杀将灵魂出卖给幻魔的第六天魔王织田信长。

「查克的攻击方法还有什么变化？」

这次查克的标准攻击方式不只是鞭子这一种，似乎还可以使用飞踢等肉搏招数进攻！而且，就在CAPCOM3月10日举行的新作发布会上，大屏幕上还演示了一段查克持枪扫射幻魔众的画面…难道他的主要攻击方式不是鞭子？



关注情报 查克·布朗鞭技功能详细检索！

现在我们就为大家详细介绍该如何使用查克·布朗那条光芒四射的鞭子！这次我们公开的分别是连续攻击、缠住敌人攻击、使用鞭子的特殊移动以及从高处攻击敌人等4个动作！希望大家能从以下最新公布的官方图文中领略到他和明智左马介豪快剑技完全不同的魅力。

鞭子的基本动作

首先，我们必须掌握查克鞭技的一些基本动作。可随意操纵鞭子攻击的查克可以使出强力的3连击。右手持鞭从上方狠狠的抽下去，紧接着再从左侧横向攻击，然后再用鞭子从右侧跟着打下去！！如果全部攻击都命中对方的话，哼哼，敌人是否会当场毙命呢？的确很可怕的招式啊。



可以使用3段攻击！

- 第1阶段 用鞭子从上方击下！
- 第2阶段 用鞭子从左向右抽！
- 第3阶段 用鞭子从右向左抽！

第1阶段



——挥下的鞭子正好击中敌人的头部，这可是一次致命的攻击啊！

第2阶段





——鞭子从左向右迅猛地抽向敌人，鞭子挥动的速度很快，这招的攻击力好像也相当高的样子。

犹如呼啸的狂风挥向来袭的敌人！

第3阶段





——反方向从右向左出鞭攻击敌人，鞭子简直就像活了一样紧紧地缠住了敌人。

闪闪生辉的鞭子灵活地上下飞舞！

前作复习 「鬼武者」的轨迹

《鬼武者》系列已经有3部作品上市了，第一部的主角是明智左马介（金城武），第二部的主人公是柳生十兵卫（松田优作），而《幻魔 鬼武者》则是第一部作品的移植作，在原有基础上增加了许多新敌人，作了各种改良。



《鬼武者2》中，需要玩家和同伴协力抗敌。

鬼武者
- Playstation2
- 2001年1月25日发卖
- 7800日元
- 要420KB

鬼武者2
- Playstation2
- 2002年3月7日发卖
- 6800日元
- 要390KB

幻魔鬼武者
- Xbox
- 2002年2月22日发卖
- 7800日元
- 要8格

鬼武者!!



生活在现代法国的鬼武者 查克·布朗（让·雷诺）

新的鬼武者，生活在2004年的法国陆军军人。由于在现代的法国突然出现了幻魔，他也被卷入了这场战斗中。

用鞭子转移到不同的场所!

查克的鞭子不只是简单的可以攻击敌人，甚至还可以当作进行移动的道具使用！利用鞭子，他可以移动到平时上不去的地方，也可以瞬间移动到远处或者卷起远处的道具，总之只要将鞭子挥向要去的地方就可以了。如果你有效地活用鞭子，就可以发现《鬼武者3》世界会变得更加广阔，与过去的两作完全不一样呢。



在这里可以用鞭子卷起道具!

←↓看到对面那个浮在空中的绿色物体了吗？要想得到它其实并非难事，只要将鞭子朝这东西挥过去就OK了！



卷远处的东西就如探囊取物般!





←就算距离很远，也可以攀在悬崖壁上，利用鞭子取得对面的道具。

可以反身探向对岸

↓渐渐向着对岸移动！宝箱近在咫尺！



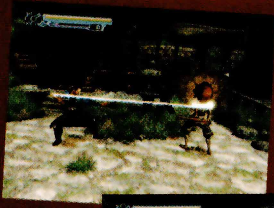


↑利用鞭子的反作用力，飞过一个个难关靠近宝箱！

用鞭子把敌人拉过来!!

查克的鞭子除了可以用来攻击外，还能在一瞬间将敌人绑起来。如果活用鞭子的这种特性的话，也可以转化成攻击招式。如果敌人被鞭子缠住的话，玩家就可以向上挥起鞭子，再把敌人狠狠地摔向地面！





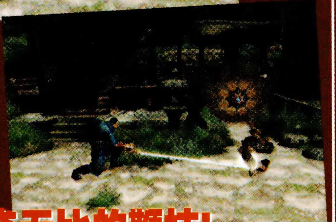
←成功地用鞭子绑住了敌人！



←↓查克挥起了鞭子，将敌人摔到了地面上！



→查克把被绑住的敌人高高抛起来，他的力气真是出乎意料的大啊！

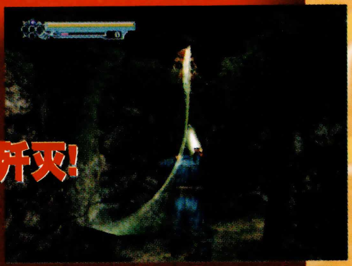


以上这些就是查克神奇无比的鞭技!

对付高处的敌人也非常有效



墙壁、屋顶、悬崖等处的敌人，也一样逃不出你的手掌心！像这种地方的敌人普通攻击是绝对无法抵达的，前作中只能使用辅助武器中的弓箭和枪等击退他们，但是在本作中只要使用查克的基本武器鞭子就可以轻松做到了。



在鞭子的美丽轨迹中 敌人尽数被查克瞬间歼灭!

→发现从上面用弓箭偷袭的敌人！这个时候用不着慌张，只要有鞭子在手敌人就休想活命喽。

全新的决战地!这个阴森的森林到底是哪里?

这次我们不仅公开了查克的全新攻击方法，而且从图片中大家还能看到查克战斗的场所居然是一个气氛阴森的树林，本作中，查克和左马介将超越时空相见，并携手一同与数量极多的幻魔众作战。那么这里到底是2004年的法国还是1582年的日本呢!?

→森林被弥漫的浓雾覆盖，玩家要在视线有阻碍的情况下作战！





↑在这条狭窄的森林小道，玩家必须使用鞭子打倒敌人开出一条路来。

↓在阴森的树林和浓雾之中，右手中的灯是惟一的光源。



这个森林就是幻魔的巢穴吗!?

特报第28弹！
E3出展作品
中国最酷报道



鬼武者 無頼伝
ONIMUSHA BURAIDEN

《鬼武者》、《鬼武者2》中的登场人物演绎的对战格斗动作游戏续报抵达！这次就让我们先介绍一部分登场人物吧！

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003年11月
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

6位出场角色和新的冒险舞台大公开!!

这次推出的新作可以使用《鬼武者》系列的登场角色进行对战，令FANS们大为惊愕。这次我们带来的是以明智左马介及柳生十兵卫为首的6个人的情报！而且，还将公开左马介等人在街道、竹林、草原上作战的画面以及全新的在船上作战的场景！相信这次的鬼武者新作会给我们带来全新的感受。更为详细的系统介绍还有待厂商的公布，说不定到时候还会有一些出乎人们意料的消息。



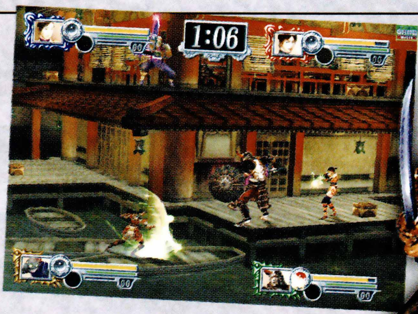
明智左马介

《鬼武者》的主人公，是一个出生在战国乱世充满正义感的年轻武士。为了拯救雪姬，勇敢的深入幻魔的巢穴稻叶山城，使用可以吸收幻魔灵魂的“鬼之护铠”与幻魔展开对决。



←手中的剑闪闪生辉，无数的火焰散布到整个天空！这就是必杀技吗？

柳生十兵卫



←使用风攻击的柳生十兵卫，这就是十兵卫的“鬼战术”吗？



《鬼武者2》的主人公柳生十兵卫是将新阴流发扬光大的石舟斋的后人，大部分人并不知道石舟斋这个名字而是管他叫作宗严。柳生十兵卫为了打倒信长，使用带有鬼之力的武器向对手挑战！

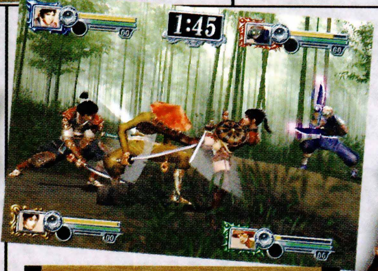
枫

作为左马介的好伙伴一直一起旅行。力量虽然不太强，但是身体轻盈，擅长使用小太刀暗杀对手。是技巧型的角色。





←使用小太刀的枫闪电般的展开攻击。



←御邑似乎也是一个使用风的角色。

小谷之御邑



《鬼武者2》中的女主角。身上配有充满西洋风格盔甲和刀剑的神秘女剑士。虽然装备厚重但动作却很敏捷，是一个神出鬼没让人猜不透的女性。

三目



虽然原本身为忍者，现在却变成了感知能力及运动能力均被强化，以暗杀和掠夺为目的的幻魔。超人的速度令人印象深刻。



←各个角色均有自己不同的必杀技。





↑难道这就是马塞拉斯的“战术壳”之一“风”！？

马塞拉斯

幻魔基尔德斯塔做出来的最新幻魔。和左马介使用同样的特殊攻击“战术壳”，从头上两只巨大的角来看，他原来应该属于鬼族或者是和鬼有着很深的渊源，真相尚未定论。也许这就是游戏情节的关键所在。

在船上也能战斗！

这就是最新公开的作战舞台—船！摇摆不停的船漂浮在如画一般波涛汹涌的大海上，左马介和十兵卫正在甲板上作战。不知道能否看到船只失去平衡的场面呢？这样的内容很值得期待。



谁才是最后的胜利者!?

特报第29弹！
E3出展作品
中国最酷报道

鬼武者 Onimusha Tactics

[鬼武者战略版]



继承《鬼武者》系列世界观的动作RPG的重要的系统和故事序盘公开！还有更多值得关注的角色情报和特殊技能介绍，快来看看吧！

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2003.7.25
	类型：S・RPG 价格：4800日元	其他：——

道具合成和武器变化的详细内容及故事序盘大介绍

游戏的主人公是继承鬼之一族血脉的年轻鬼武者王仁丸，他的目的就是要打倒幻魔王“织田信长”。该作采用了敌人和己方交替行动的回合制战斗系统。同时，道具合成和武器强化也是相当重要的。这次，我们就以这两个要素为中心进行介绍。相信这两个全新的要素会成为影响游戏发展的关键。



↑一开始，像亲人般养育主人公长大的百地三太夫会告诉你道具的制作方法。

使用幻魔石合成道具！

从幻魔手中得到的是分解后的“幻魔石”，只有将它还原才能制作道具。合成道具除了需要王仁丸使用鬼之护铠打倒敌人出现后的幻魔石外，写有制作方法的秘籍也是必须的。

把9种幻魔石中的2种组合起来吧



→发现写有魔剑“飞龙丸”制作方法的秘籍！这下就知道该用哪两种幻魔石合成了。

注目情报 使用魂强化武器及防具！

王仁丸使用的鬼之护铠可以从被打倒的敌人身上吸收“魂”。吸收的魂可以用来强化武器和防具，提升强度。而且，有些时候还能用来强化同伴特技的威力。当然，魂也可以用来强化战友的武器和防具。



←三太夫会告诉你强化武器的方法。



↑除了强化武器的相关问题外，一开始三太夫还会告诉你如何合成道具。

武器＆防具强化的顺序



←首先选择想要强化的武器。



←将一定量的魂注入选好的武器。



←强化后的武器的名字后会加上+1标志。

第一章前六话的游戏剧情介绍

第一话 幻魔

在修行旅途上的王仁丸得到了百地三太夫的紧急通报，在赶往伊贺之村的途中却遇到了幻魔的袭击。关键时刻王仁丸使用百地三太夫给他的鬼之护铠打倒了幻魔。得知自己鬼武者宿命的王仁丸更加坚定了和幻魔战斗的决心。

第二话 伊贺的攻防

被幻魔袭击后的伊贺之村已经化为了人间地狱。王仁丸和妹妹胧以及幼时的伙伴伊贺三人众彦一、坊丸、半平太一起勇敢的迎战信长军。然而，一个年轻人突然出现并开枪射击信长……他到底是敌是友？他对游戏的情节会有什么影响呢？

第三话 杂贺的年轻头领

同乡燕加入后的王仁丸一行人又见到了阻击信长的那个年轻人。原来他是和伊贺众像兄弟一样的一族杂贺众的头领一杂贺孙市！王仁丸提出大家联手和信长作战，不料却遭到了他的回绝……故事的发展会是怎样的呢？敬请期待。

第四话 信贵山城宝物争夺战

遥传藏有神秘宝物的松永久秀的信贵山城遭到了幻魔军的袭击！！为了夺取秘宝，信长军、松勇军、王仁丸三方之间爆发了一场大战！？



←久秀的宝贝似乎马上就要被夺走了……



→身陷苦战的孙市，他身上到底埋藏着什么秘密？

第五话 杂贺受侵

杂贺一族的领地也开始受到幻魔的侵袭。王仁丸等人也加入了抱着必死决心作战的孙市的阵营中。到底他们能否打倒众多幻魔呢？

第六话 木津川的歌舞伎

王仁丸等人在木津川附近见到了正在为幻魔排练（！？）的歌舞伎。知道王仁丸等人的目的后，他也决心加入战斗成为己方的一员。



←他既是一个歌舞伎，也是一个力大无穷的剑士。

特报第30弹！
E3出展作品
中国最酷报道



铁骑大战

情报解禁！！摇身一变成为在线游戏的《铁骑》终于露出了他的全貌！！战斗细节已明确，这次的最新情报大家就睁大双眼看吧！！

XB	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

『铁骑』再起动！！网络战场重燃硝烟！

新的战斗就要开始了！！



↑随心所欲地操纵着人型战术兵器“Vertical Tank”驰骋沙场。大家看到这里应该开始进入状态了吧。

作为CAPCOM的精品类大作，《铁骑》带给玩家的真实感绝对是完美的，因为玩家要使用的专用摇杆控制器按钮数量共达40个以上，操作起来犹如亲自驾驶着真实机体一般，绝对过足机师瘾。而这次将要推出的《铁骑》将成为在线游戏回归战场！！本次的报道满载首次公开的画面，相信大家一定迫不及待想看看了。请准备上战场的玩家开始熟读本兵法吧，否则在激烈的在线对战中很难生存啊！？

进入全员战斗配置！！





↑把在前作练就的本事拿到网络上露一露吧！！向别的玩家证明你是世界最强的机师！！

关注情报 围绕阵地周围展开的5对5白热化攻防、争夺战！！

玩家们在《铁骑大战》中要组成5个人的队伍，去抢夺敌人的阵地。和我方的机师保持密切联系，协力占领敌军的据点，并插上我方的旗帜就表示最终的胜利。在哪里进行“Vertical Tank”的配置将使战局产生巨大变化。

和同伴保持联系并进行战斗！！



↑画面下方的监视屏幕上显示着友军机师，玩家可以与其保持联系。这体现了现代战争信息化的特点。



↑10架“Vertical Tank”分成两队捉对厮杀。

占领敌方阵地了！！



↑必须要有缜密的战略布置才能迅速拿下敌方阵地！

↑成功占领敌方阵地后就会插上自军的旗帜。想要将战争朝自己有利的方向发展就要多占领阵地。



我军旗帜飘舞！！

特报第31弹！
E3出展作品
中国最酷报道

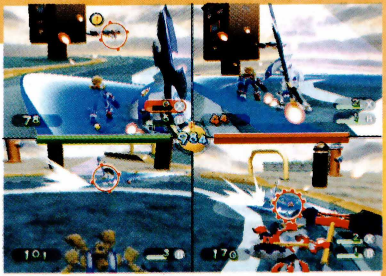
玩具军团

在孩子们间的小世界里发生的巨大规模战斗就要打响了!!

GC	厂商：CAPCOM	发售日：未定	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

孩子们手中的玩具军队开始发动了秘密战斗!!

极其简单的操作、华丽无比的全3D战斗，动作游戏名厂CAPCOM最新作《玩具军团》就要登场GC了！！在这个有着奇特口号的游戏中，玩家们要控制着由玩具兵组成的军队互相间展开激烈的战斗！！这次首先公开的内容包括了收集要素、训练要素等多个丰富的游戏内容。没有残酷的杀戮、没有血腥的撕杀，有的只是热闹的乱斗，火爆而不失童趣，绝对让你“打”饱眼福！




孩子屋建在了战场上!?




玩具之间的白热化3D战斗!!



挡住去路的巨大机器人!



↑→玩具军团在你的房间内开始大暴走！！连巨大机器人都出现了，战斗近趋白热化！！玩具之间的战争拉开了序幕。

通过互相交换玩具编成属于玩家自己的最强军队!!

收集各种玩具编成军队，目的当然是要在战斗最后获胜!!编队的不同会带来华丽多彩的战术。玩家要想编出强力的队伍，就必须考虑各个玩具的特殊能力和相性。而且，玩家还可以把自己不要的玩具跟朋友交换。连续不断地注入新鲜血液是保证编成强队前提。

我们的战斗舞台！



↑玩具兵们的火花在这个城镇撒溅!!

向最强军队迈进!



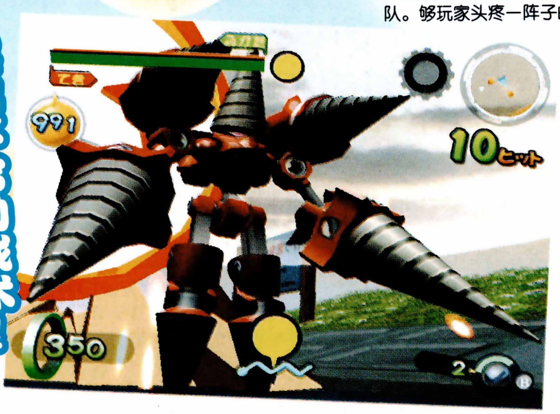
↑把收集到的玩具兵组成军队。够玩家头疼一阵子的。

取得玩具兵!!



↑玩具兵的确认画面。到底和哪种玩具兵组合才能发挥出最大威力是留给玩家的课题。

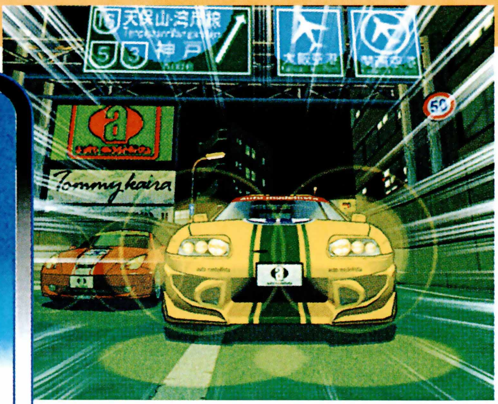
层出不穷的战术！



←玩具兵乘坐着战斗机急袭敌军！！玩具兵的合理组合是本作的关键。

特报第32弹！
E3出展作品
中国最酷报道

U.S.-tuned auto modellista



新版本即将出现！同时，GC版也将马上登场！网络上对战的热火很快就要烧遍全球！

AUTO MODELLISTA US TUNED

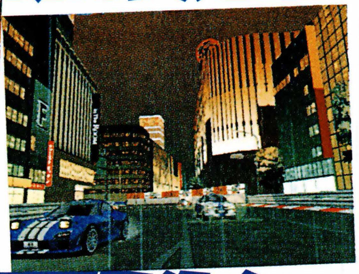
驾驶着如画一般的汽车，奔驰在赛道上的赛车游戏《Auto Modellista》新版本登场！这次的PS2版本可以对应网络机能。现在我们就为大家介绍一部分最新动向。主要内容是最新的生产厂商的最新型号赛车，以及一些全新赛道的情况。

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：RAC	价格：4800日元	其他：——

GC	厂商：CAPCOM		发售日：2002.7.3
	类型：RAC	价格：4800日元	其他：——

在新的赛道上



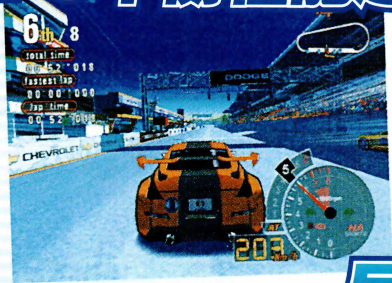




←↑除了铃鹿的环形赛道，城市街道、山峦以外，游戏还加入了新的充满美国风味的椭圆赛道和土路。

进化后CPU平衡性能超强的汽车

力量大幅提升的奔驰赛车格外引人瞩目！为了追求更快更出色的驾驶感觉，汽车的行驶程序及CPU汽车的平衡性能都进行了仔细的调整。更加出色的驾驶，爽快的大转弯都不再是遥不可及。本作继承了速度感和充满魄力的动作，当然在GC版上奔驰的性能也是相同的。



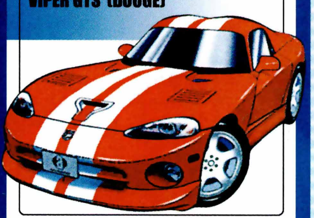


↑CPU汽车进化后的单人对战也更加白热化。

尽情奔驰吧！

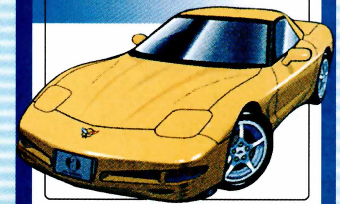
追加最新海外厂商的6个品牌9个车种！
这就是公开的一部分！

VIPER GTS (DOOGE)



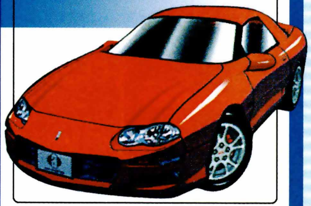
搭载容积为8升V10发动机的“毒蛇”。有着在勒芒GTS赛中3连冠的优异成绩。

CORVETTE (CHEVROLEF)



第5代CORVETTE采用了全铝制的LS1发动机，实现了高次元的运动性。

CAMARO 728 (CHEVROLE)



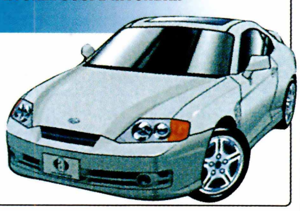
搭载V8发动机，尽管是极受欢迎的美国赛车，但仍在2002年退出了流行的舞台。

SHELBY COBRA 427 COMPETITION (SHELBY)



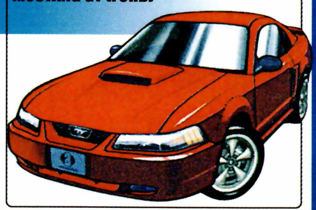
搭载福特制7升V8发动机。从启动到行驶400米只需要12秒的怪物级别机器。

HYUNDI COUPE (HYUNDAI)



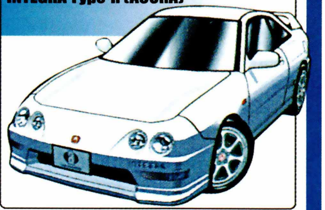
搭载容积为2.7升的V6发动机。，由于其坚固结实的设计所以非常普及，赛车采用了6级手动变速系统。

MUSTANG GT (FORD)



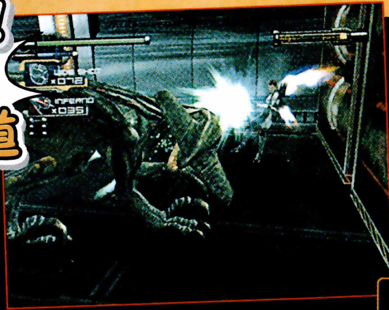
号称“小马”的力量型赛车元祖。EDGE SHAPE的第5代搭载了容积4.6升的OHCV8发动机。

INTEGRA Type-R (ACURA)



大功率的VTEC发动机和流畅轻快的操作性能成为了这款车最大的特征之一。ACURA是北美的著名品牌。

特报第33弹！
E3出展作品
中国最酷报道



DINO CRISIS 3

恐龙危机3

（以下为开发中画面）

人类究竟要怎样才能战胜凶猛的恐龙！?答案就是武器！现在我们就来看看本作中用的是哪些武器吧！

描写人类赌上生死与变异恐龙间的壮烈之战，CAPCOM的热门作品《恐龙危机》系列最新作的舞台居然搬到了太空上！宇宙船奥兹曼迪斯号上变异恐龙与人类间的死斗现在就要拉开序幕了。作为绝对的夏日大作，下面就是几种最新公开武器的详细介绍！而且，这次我们还将为大家公开宇宙船内部的一些情况！！

XB	厂商：CAPCOM	发售日：2003.6.26
	类型：AVG	价格：6800日元
		其他：——

恐龙VS人类、谁会成为最终的幸存者!?

关注情报 通过商店不断提升手中武器的性能吧！

要对付恐龙自然要有优秀的武器在手。从E3展开始到现在公布的所有情报来看，游戏中大概可以得到的武器有“暴风雨”和“重型火神炮”以及“WASP”和非常普通的“枪”。只要存够了购买点数，就可以在商店得到这些东西了。各种武器有其不同的特征和性能，只有使用和恐龙的属性形态相克的武器才能高效率的打倒它们。这次我们就先为玩家介绍游戏中较实用的“WASP”和“重型火神炮”这两种武器！！



←在这里玩家可以购买武器并进行弹药补给。

高性能防卫系统武器 WASP

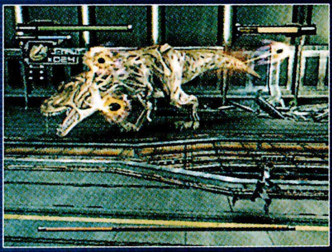
INFERNO



↑发射之后再经过一段时间就会发生大面积的爆炸！

高性能安全系统机关枪，作为一种新型武器，它对侵入防卫的生物有着极其敏锐的感知能力，能够迅速予以攻击，这里介绍的INFERNO和JAGUAR NOTE就是WASP，INFERNO可以用于防御大范围的敌人，而JAGUAR NOTE则比较适合用于近身战中。但是，由于不能连射，所以它并不能用于所有场合。

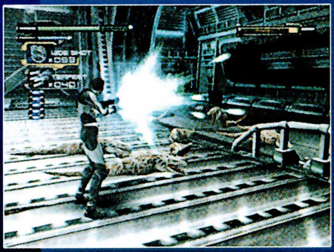
JAGUAR NOTE



↑武器本身可以不断收集能源，这就是适用近身肉搏战攻击的WASP。

S.O.A.R.标准装备 重型火神炮

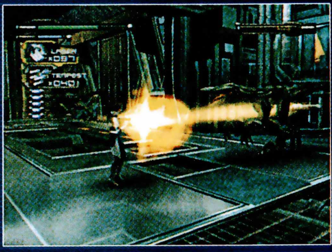
WIDESHOOT CARTRIDGE



↑使用CARTRIDGE只要1枪就可以扫倒一大片。但是，不能连射是这个武器的最大缺憾。

主人公所属部队S.O.A.R.的标准装备，这个武器从游戏一开始起就能得到。如果将CARTRIDGE装在该武器上，它就成为可以发挥出强力攻击效果的重型装备。枪本身就可以自我提供能源，但是需要一定的时间来积蓄这些能量。威力远远超过一般的武器，同时基本上可以保持连射。

LASER CARTRIDGE

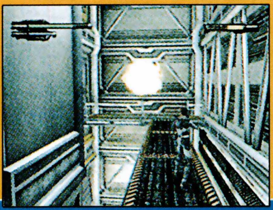


↑连射性能较低，但是有着一击毙命的傲人攻击力之镭射武器。蓄力后效果更是倍增。

你需要解开奥兹曼迪斯号的各种机关不断前进!!

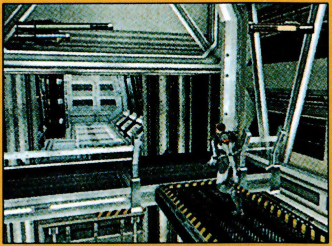
奥兹曼迪斯号的内部不但庞大而且复杂，还有一些地方只有解开某些机关才能进去。看来玩家应该试着不断进行攻击并朝新场所移动啦！?

无法前进的话……！?



→是不是应该射击眼前这扇门的某个部位呢……

门已打开了!!



↑到处都有在解谜之后才能进去的地方，看来除了攻击以外积极思考也是很重要的。



战斗中武器就是生命

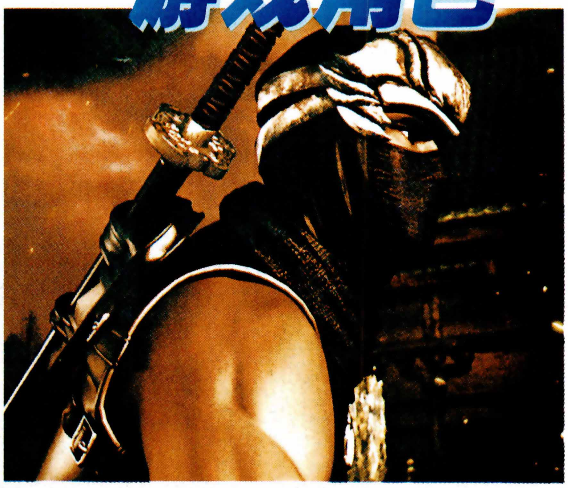
特报第34弹！
E3出展作品
中国最酷报道

从去年夏天发布以来，保持近1年沉默的《NINJA GAIDEN》终于再次传出了新的消息。本作品是一款以世界最强忍者龙·隼为主人公的动作冒险游戏。以前在FC和SFC上都是受到广泛欢迎的动作游戏，相信国内有一定玩龄的朋友对本系列都能做到烂熟于心。这次我们就为大家一举介绍几位掌握着故事关键的角色。同时，我们还将为大家送上几张在前日举办的世界最大的游戏展E3上公开的高素质游戏画面！同时请留意以后的系统报道。

XB	厂商：TECMO		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

掌握故事关键 游戏角色一举介绍!!

忍者外传



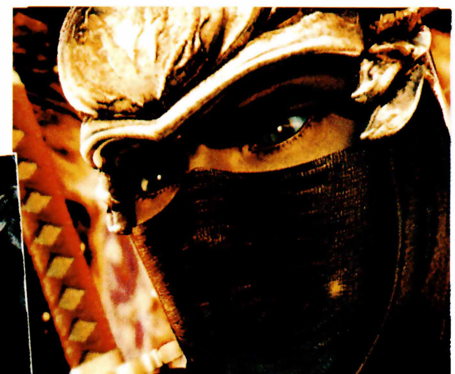
超级忍者 龙·隼



世界最强的忍者

被称为世界最强忍者的龙·隼，手持魔刀“龙剑”将无数的敌人一斩为二。同时本作和以前一样，仍然有多种威力强大的投掷武器可供选择。



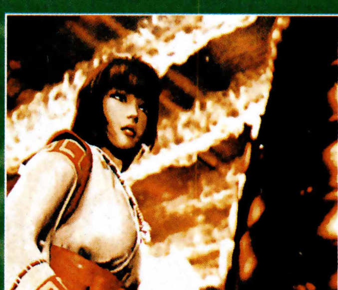


←↑龙·隼除了高强的剑术和功夫外还拥有一颗坚强的心，不管面临再多的困难都能一一克服。这就是他的勇姿！

吴叶

悲剧的巫女吴叶。在被火焰包围的忍者之村中，吴叶似乎将什么东西交给了龙·隼……这一切到底是怎么回事呢？

和龙·隼之间的关系是？

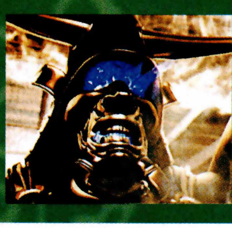


↑被悲惨的命运玩弄于鼓掌之间仍然顽强反抗的巫女吴叶。

毒重鬼卿

袭击忍者村并和龙·隼展开厮杀的毒重鬼卿。看起来他就是我们要面对的敌人了。不过实力究竟如何呢？

铠甲的里面是!?



和龙·隼



激斗!!

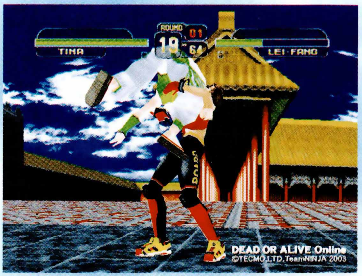


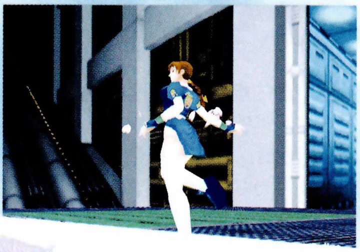
城…在火焰中崩溃

TECMO

特报第35弹!
E3出展作品
中国最酷报道

DEAD OR ALIVE ONLINE





死或生在线

《死或生3》和Xbox主机同时发售已有一段时间了，至今它仍是该主机上销量最大、也是画面最好的游戏。作为一款3D格斗游戏，在家用主机上实现通信对战还是史上首次。不过并不是销量最高的《3》要实现网络，而是系列高人气的前两作。对应Xbox Live的《1》、《2》将给玩家全新的感觉。可以说，和其他玩家一起看美女演武是众多死或生迷的梦想呢。



XB	厂商：TECMO		发售日：2003年
	类型：FTG	价格：未定	其他：——





可通信对战的3DFTG

《死或生2 在线》绝对不是单纯移植。本作充分利用了Xbox强大的机能，画面精细程度得到大幅提升。《死或生2 在线》的开发理念是“完全击败《3》的画面，成为世界上最漂亮3D格斗游戏”。而且画面如此“美丽”的格斗游戏竟然实现了通信对战……这应该不是大家在做梦吧。w



霞

来自于“雾幻天神流天神门”的忍者——霞。此次好像又追加了新款服装。



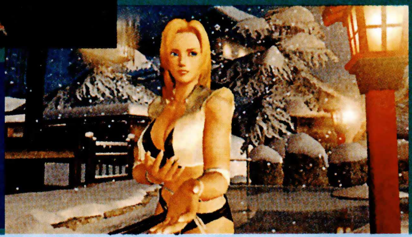
绫

绫的身份是“雾幻天神流霸神门”的首领。一直想暗杀成为忍者的霞。



雷芳

雷芳使用的是中国拳法太极拳，图片为雷芳穿着旗袍演武。



蒂娜

女子职业摔跤界的超级明星。挑衅对手的POSE魄力十足。

家用主机上首款在线3D对战格斗游戏!!





←↑和世界上其他玩家们实现对战指日可待!

Xbox史上最强的游戏画面





全角色新服装大量追加!

锁定E3! 业内人士三人谈

共同企划
叶伟　SILENCE　天师



[玩家最感兴趣的话题 业界最大的悬念 12Q&A]

热闹的E3已经落幕，但玩家总觉得意犹未尽，毕竟E3留给我们太多的话题。为此，我们特别请来上海育碧电脑软件公司的叶伟先生，著名撰稿人SILENCE，以及《电子游戏软件》杂志社天师编辑来聊一聊本届E3的热点问题。

问题01 E3已经落幕，在本届大会上给你印象最深的事物是什么？

叶伟■ 基本上没有太让人留下深刻印象的东西，不过索尼的PSP是个例外。虽然早就知道这个东西的存在，但是要公开向任天堂最顽固的堡垒发出挑战，即便是索尼也得需要莫大勇气的。今后更好看的硬件战争可能就将集中在此了，家用主机可能在3、5年内都不会有什么悬念。



这次的E3展给人的印象是游戏业有了复苏的苗头，尤其是美国和欧洲的一些软件公司，崛起速度很快。而像Ubi这样一贯以“产品”见长的公司，这次也推出了波斯王子、PG&E这样的非常优秀的作品，可见欧美厂商的发展是很快的。

与此成对比的就是日本厂商了。由于日本游戏业越来越不景气，从去年开始更是被一直位居老三的欧洲市场超过，这连带着那些老厂商也纷纷走了下坡路。世嘉这个往年E3会展的必看亮点今年简直是一无是处，这充分说明了日本游戏业在经历了一个高速发展的阶段后，已经到了不知何去何从的十字路口。

SILENCE■ 两个。第一个理所当然是PSP的公布。在E3之后5月27日（？）的索尼2003战略发表会中已经明确揭示出PS系列主机将来要升格为一台家用娱乐电器平台的核心终端，而PSP作为连接PSX以及周边设备的一环，其本身的意义早就超越了掌机的范畴。今后PS系列主机直接由索尼本社亲自发行而取代了之前SCEI子会社发行的性质，一方面是久多权利上升直接的结果，另一方面更能证明PS系列主机已经成为索尼电子电器全球战略的“第一核武”。未来游戏主机的竞争已经不是单纯的游戏硬件的竞争了。

纯游戏主机的单方面上，因此近期任天堂号称要投入60亿开发次世代GC，而我个人认为，如果任天堂的立体主机竞争理念仍未形成的话，恐怕这台主机就是N氏最终的遗响了。

天师■ 毫无疑问，是索尼掌机PSP的公布，以及XBOX HALO2给人们视觉上带来的强大冲击力。虽然现在我已经很少打游戏机了，但这不是我的事，而是没有我中意的游戏登场(^-^)。

问题02 任天堂大概要算是这次E3上公布大作最多的厂商，除了近10款马里奥和口袋妖怪的新作外，还有诸如“银河战士2”、“星际火狐2”等等一些预想之外的大作，这些游戏能帮助GC咸鱼翻身吗？

叶伟■ 应该没人相信GC还能翻身的，任何人都可以看出这个主机已经差不多结束了。GC在新时代主机竞争中失败其实是必然的，这是任天堂本身的商业习惯、商业模式所必然导致的结果。

从表面上看，GC似乎是因为失去了FF、DQ之类大作的支持才会沦落到今天这个地步的，但任天堂衰落的本质是它自己造成的，怨不得别人，也靠不了别人。生化危机在GC上卖的还不如DC，如果任天堂还不能现实地面对自己的处境与问题、还整天以赚钱大户和昔日老大自居，就算出再多的游戏也无法挽回败局—更何况新时代主机竞争的结果，正如索尼说的那样已经结束了。

天师■ 哦，我想任天堂是无法翻身的，因为在这轮战斗中他被耗得差不多了。任更一度像当年的世嘉那样宣战，“我们还要推出GC后续机种”。这是莫大的勇气(实力)，却也显示出急于承认失败。和其他两个对手相比，任天堂仅以“游戏”为主业，看来其长远发展尚有一定局限性。索尼和微软当然不是任天堂能比的——技术、资金甚至品牌，都相差甚远。当今业界，“游戏致胜”这一规则已经不太适用，游戏机的竞争涵盖了很多方面。事实上，任天堂的游戏是非常好玩的，在“可玩性”上的深入挖掘，N登峰造极，可是呢，GC还没有达到当年N64那样的辉煌。我认为任天堂还要再与市场好好地搞一搞关系，时代已经变了。我很喜欢“阳光玛莉”，这是ACT极品，我个人也支持任天堂，但不看好他——GC也就这样了，不会比XBOX强多少的，在欧美会更差。



问题03 与任天堂的主动相比，在展会上宣布“次世代战争已经结束”的索尼对大展似乎比较低调，真正能够称得超大作的游戏好像只有MGS3和GT4，再加上PS2已经发售3年了，

各位认为PS2主机的销售情况在今年会出现滑坡吗？

叶伟■ 事实上我以前也说过，这种业界内展览除了部分新闻发布会有点价值以外，其实对整个舆论的导向与了解玩家口味毫无作用。在展览上得到的评价与反馈，往往与当年实际情况相左，所以E3展业界内部“做秀”的成分很大。而主力厂商的态度以及参展的作品实际上除了给传媒看以外，更多的是试图做给同行看、给竞争对手以压力。

所以细究硬件厂商的态度就可以发现这种互相叫劲的心理战。微软的努力吆喝实际上是想说“咱们还没完，慢慢来吧！”，而索尼的态度则是“随便你们，反正我已经赢了，不用和你们计较”。确实，像PS2这样的主机还用得着再放什么大作来镇场么？它只要再亮一两个画面和上位主机能够一拼、游戏性已经得到广泛承认的续作，让大家知道PS2后劲十足就足够了。这大概也是MGS3和GT4的主要用途吧。

天师■ 因为索尼对一般层用户有强烈的企图心，并且有丰富的同LIGHT USER作战的经验，所以我想，对于现在的索尼而言，游戏虽然重要，但已经不是最重要的了。当年索尼拉来的厂商现在都还在，一个也没少，因此有MGS和GT这两个新作已经足够，索尼不会失去什么。看到50000型PS2反而变本加厉地强化诸如DVD播放功能，我是觉得索尼实在是太毒了。

问题04 我记得以前有报道说小岛秀夫曾声称“不会为GC开发游戏”，可是GC版MGS还是在这次大会上公开了，各位认为令小岛出尔反尔的原因是什么呢？另外，由于此前诸如生化危机等第三方大作在登陆GC后都出现了销量滑坡，所以也请大家预测一下GC版合金装备的销售情况。

叶伟■ 据我得到的消息，这次的GC版MGS是由宫本茂出面求来的。Konami这两年的情况不如以前，除了WE以外赚钱的很少，去年年底就关了好几个制作所，今年又重新制定了财务核算方式，试图今年翻本。由于在几个本来可以赚钱的GBA项目上搞得和任天堂很不高兴，所以实际上Konami对支持任氏主机是没什么兴趣的。

任天堂对目前的情况也比较着急，尤其是软件商的支持现在已经到了很薄弱的地步—毕竟Capcom吃的亏在那里摆着，NGC现在在第三方眼里整个儿就和一个陷阱差不多少。但是由于任天堂一直对软件商比较苛刻，再怎么着大



家也都心有余悸，除了像Sega、Namco这些已经落魄的老厂商之外，别的公司也不敢和任氏有什么大瓜葛。所以这次任天堂只能派宫本茂出面到处和人打交道、陪小心，希望“马力之父”的面子能派上用处，小岛也正是由于这个原因，加上宫本茂承诺加自己会亲自帮忙，这才答应推出一个一代复刻版的。

我个人估计这个复刻版实在不会有多大销量，也许会略略比Capcom运气些吧！

天师■ 我觉得肯定没戏，这游戏应该是一点戏都没有，其结局可能和“生化危机”差不多。如果我们不讨论游戏本身，而是“只看销量”，那就没什么好说的了。至于小岛为何“出尔反尔”让MGS在GC上出现，是因为他有“出尔反尔”的权利，同时任天堂也可能给KONAMI开出诱惑条件，这都很难说。

SILENCE■ 对比当初公布生化6作（注意，并非生化系列）GC独占时的情形，我们会很容易发现其中的道理。同期在PS2上出现的“生化online”和现在的“MGS3”一样，都是两社真正意义上寄予期望的革新力作。强化版的MGS1之所以出现在GC上，一方面有任天堂改变态度积极争取第三方的作用，但另一方面，我们也不妨理解为小岛需要一台相对较为单纯的游戏平台来进一步扩大MGS独特游戏理念的影响力。随着将来索尼和微软的主机竞争将要上升到综合娱乐终端的格局，像目前以及历史上平台互存共荣的局面越来越容易被打破，未来PS2和次世代Xbox争夺的将是一个家庭娱乐终端标准的资格，因此世界电子娱乐消费者会出现一个较明显的合流。MGS作为代表现代游戏科技和前卫理念的作品，力求保证她在游戏中的地位。因此，说句有些伤人的话，GC上MGS的出现只不过是其一块重要的跳板。

问题05 微软在展会上公开了以《HALO2》为首的给人感觉很硬派的游戏，大家认为这些游戏能够帮助XBOX冲破日本市场的壁垒吗？

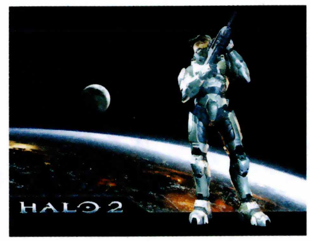
叶伟■ 我想Halo2这类游戏绝不是为了日本市场而出的吧！（大笑）

微软现在能做的，也就是先彻底击败任天堂、然后保持和PS2现有的距离，建立在玩家心目中的知名度与美誉度，树立品牌形象，然后再期待后续主机在竞争中取得更大的进步。

微软现在至少有一个做法是对的，就是在明知道不可能战胜PS2的情况下，先确立自己的核心玩家群。它显然不可能去抢夺PS系主机建立起来的Light User，所以把重点放在Hardcore User尤其是通过PC转来的FPS这类玩家。这种做法是可取的，而且由于Halo的成功，还吸引了一些原本不喜欢FPS的电视游戏玩家。去年Xbox上销量好的几个作品，比如Ghost Recon、Splinter Cell都与FPS有关，所以这次再以Halo2为号召，作用还是很大的。

至于日本市场，微软的态度是多抓一个是一个，决不指望Xbox的翻身，一切都看下一个。

天师■ HALO2是绝对美式风格的游戏，按本人的划分办法，这要算是“重度”游戏范畴了（爆笑）。可是索尼PS系列成功以来，有几个“重度”游戏能在日本卖得好呢？更何况用重度游戏来引爆主机了——“阳光玛莉”这么高明的游戏，销量竟远无法和系列前作相比——这样看来，连MARIO都做不到的事，士官长这样的在日本人看来有如“土狍子”的角色就能行吗？我极其欣赏HALO系列，对XBOX自然也是另眼相看，但用



HALO2一款游戏来冲日本市场、来冲PS2的“大作群”，就有些勉强。不过，HALO2在欧美应该会给XBOX带来销售上的确实利好。

问题06 这次卡普空没有派“生化之父”三上真司亲临E3现场造势，隐约让人感觉到这家昔日曾经火爆于各大盛会的厂商有一些力不从心。是否可以预测，卡普空今后将把制作重心完全挪回市场占有率最大的PS2?因为事实上NGC并没有给卡氏带来什么好处，公司因为各种原因出现了巨额赤字。

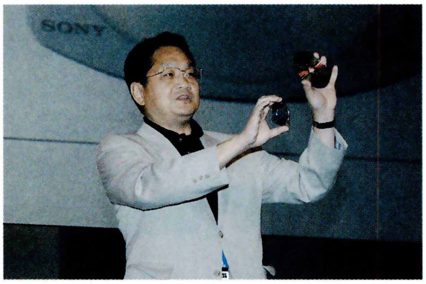
天师■ 我不是很看好卡普空，他就算只给PS2开发“新作强作”，恐怕也还有待于市场的检验。像是“生化”这种老牌，选择NGC为平台我确实不敢恭惟，依我说还不如给XBOX。不由得想到世嘉，SEGA现在恢复了赢利，很重要的原因是他还有街机的支持，而卡氏却基本放弃了街机事业而专攻家用市场，在这种情况下，如果还出现“选错平台”的情况，就可能导致严重后果。更倒霉的是，卡普空炒地产也受到

了挫折，正所谓“祸不单行”啊！

SILENCE■ 事实上，这两年来我们可以看到，卡普空在开发GC游戏方面是很尽心尽力的。无论之前他们对于GC未来走势的判断如何，现在无疑已经是卡普空调整战略，对GC重新判断的一个表现了。未来一段时期内卡普空的开发重点必然和其他主流软件公司一样，聚焦在PS2上，我想在GC上遭受的损失并非单单销售业绩那么简单。与业绩相比，损失更严重的是卡普空尖端技术造就的前卫游戏理念对消费者的影响没有得到进一步的扩展。“寂静岭”和“MGS2”在PS2上的名声大噪更让卡普空清醒的认识到自己招牌大作“生化危机”因为错选平台而影响低落的事实。三上的被辞等同于卡普空向GC开出的一份辞职书。依照卡普空前两年的惯例和现状来看，GC的“生化4”发售同时，必然会有另一款PS2版的生化新作出现。



问题07 索尼的手掌机PSP无疑是本届大展上最引人关注的话题，国内也有许多玩家对这部尚未露出真面目的最强手掌机表示期待，各位认为索尼的PSP能够撼动GB家族的垄断地位吗？另一方面，由于PSP的功能全面且异常强大，所以有不少玩家都担心PSP会以高端价位推出，大家对此的看法呢？



叶伟■ 价格方面，我相信索尼对此比任天堂更为专业，它一定会找到一个合理的切入点，PSP的定价也绝对会是可以接受的。倒是与GB系主机的竞争不会非常容易，毕竟便携式主机并不是以机能决定胜负的。在任天堂的“口袋妖怪”威风依旧的时候，与GB系主机决战要冒很大的风险，这场主机之争可能要持续2、3年。

SILENCE■ 我觉得PSP的推出并非打击GB和进入掌机市场那么简单。如前所说，PSP是作为索尼高科技电子娱乐终端战略有机组合的一部分而出现的，如果PSP仅仅是从任天堂那里挖走多少游戏用户，那么对于索尼本身而言，反而是一种失败。未来PSP的用户阶层构成必然远比现在的GB用户层复杂，不可否认的是和初期的PS2一样，必然还有相当数量的非电玩消费者进入到PSP的用户层中。因此，我认为在当今以及下一时代的掌机阵营中，以纯粹游戏平台的意义而言，N氏掌机仍然会占据第一的位置。而且随着任天堂在家用平台竞争上的日渐滑坡，掌机事业会逐渐成为任天堂的生命线。未来拥有高互动性、对应网络的任天堂掌机对游戏爱好者的吸引力不会因为PSP的出现而减弱。在这一点上，任天堂的前途依然光明。综上所述，PSP也必然会以高端产品的价格出现，不太可能以一台传统掌机的价格发售。也许从我们游戏爱好者的角度来看难以接受，但是如果把PSP放到其他携带型电子平台中看，PSP的价格又必然会具备相当大的优势。

天师■ 我已经认定PSP会赢了，让我押宝的话肯定是投PSP。索尼有绝对实力推出次世代手掌机，而任天堂则缺乏全面的高精尖技术。这就是PSP一定会胜利的原因。任天堂能在十几年的时间内让全世界的玩家只玩八位画面，这真是一个奇迹。1989年到2001年这13年，我们只有选择“八位画面”。到了2001年，我们终于可以选择十三年前也就是1989年的MD级别“16BIT”画面了(甚至说，能稍微体验“粗糙的3D”了)，这又是一个奇迹。这样的恶果，我认为全是任天堂造成的，他不思进取，垄断市场，已经过了十五年的好日子，难道还想再这样混下去么！索尼加入掌机，我双手双脚支持——所谓“任天堂的游戏最好玩，因此GBA必胜”的陈旧思想迟早会被打破的。当然，PSP会涉及很多方面的问题，离推出还早，本期天语正好和一位资深玩家对此进行了分析，此处就不多说了。



问题08 根据久多良木健发布的消息，PSP要等到明年年底才发售，各位觉得在PSP发售前微软或任天堂还会推出新掌机吗？另外，索尼为什么要把PSP的发售时间定在明年年底呢？

叶伟■ 个人觉得微软基本上会先观察一段时间，短期不会介入掌机竞争，而任天堂就有点尴尬，因为他显然没料到索尼真的敢做这样的挑衅，受竞争的影响，GBA的寿命将减短是可以预料的。

索尼推迟发售PSP主要还是技术上的原因，电池问题一天不解决，它就一天不能让主机上市。此外争取足够优秀软件首先也是推迟发售PSP的主要原因。

天师■ 微软我不知道，可能现在M$还顾不上掌机，多少要等到XBOX的市场更加壮大时才会考虑吧！但是任天堂我认为不会再推出掌机，因为他就算推出新掌机也无法和PSP相比。PSP定到明年底发售，是因为索尼还有很多地方要完善，诸如外形啦、和软件商沟通啦，等等。

SILENCE■ 我个人认为，不会。任天堂更有可能将会采取GB再一次升级的方式来应对。因为前面已经说过，PSP并非是以一台单纯掌机的概念来参与竞争的。在纯粹游戏平台这一概念范围中，PSP表现出来的优势只是3d机能的突出。而我们知道，掌机用户的构成相对要窄于家用平台，任天堂的掌机历史就是一部旧时代主机战胜新时代主机的光荣史。而且目前GB的用户层基数之大，扩展速度之快，更让任天堂不甘于抛弃现有阵地进入新一轮重新圈地的竞争。

至于PSP的发售日，道理很简单。由于其高端标准的制定，必然导致生产成本的昂贵，因此必须等待部件制造成本下降的时候。此外，索尼的下一时代高科技娱乐终端战略的展开也将在PS3诞生(应该是2005年)前期展开，PSP于2004年末发售正是这一立体战略的先锋体现。

问题09 微软公司试图以XBOX作为开拓新事业的一项武器，并大力发展XBOX LIVE。那么本次E3上能否看出一些“家用游戏网络化”即将大行其道的苗头？而且，就算在游戏网络化方面，硬件商好像也不得不看软件商的脸色来行事，听说EA就倾向于给PS2制作在线游戏，而没有加入XBOX LIVE的阵营。

天师■ XBOX LIVE已经取得了初步的成功，注册用户数量早已突破了50万，这其中很多都是缴纳了年费的玩家。其实微软虽然并不招人恨，但是他的野心只会比索尼更大而不会小，正所谓“棋逢对手”。听说XBOX LIVE对软件商有一些限制，而XBOX LIVE最终的果实相信微软会牢牢控制，可能正是这种“封闭体系”把EA



给惹恼了吧？但我个人宁愿相信微软的实力，也不愿相信EA当真能左右XBOX LIVE的成败——因为PS2的网络功能也未必就一帆风顺，平平安安。

问题10 从今年E3上看，日本的游戏厂商在宣传声势上略显低调，这是否意味今后游戏市场的风向将完全转向欧美？

叶伟■ 至少在近2年内，日本游戏业界还是难以挽回目前的颓势，但就像Matrix极好地结合了日本美国的风格一样，未来几年的游戏风格也将会逐渐融合在一起。

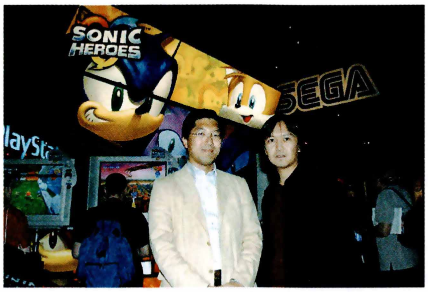
天师■ 游戏风格不外乎“美式”或“日式”，这要看游戏在当地的人气。纯美式的游戏在日本无法讨好玩家，而纯日式的游戏在美国却能够打出一片天地。这说明，美国玩家是比较开放的，兼容性比较强，而日本玩家则明显过于保守(Light User过多？)。现在在美国像是“高达”、“龙珠”或是“三国”一类的游戏都能取得不错的成绩，由此可见，日本的电视游戏还是很有影响力的。除非美国的TV-GAME全是“FPS”+“SPG”，并向PC游戏靠拢，否则日本对全球游戏业的影响是不会有大变化的。



不过随着微软的加入，FPS等美式类型在这台黑色魔盒上必将展现辉煌。

SILENCE■ 我觉得与其说成游戏的整体风格日渐偏向欧美，还不如理解为游戏理念的世界性在逐步形成。正和电影一样，一个主流高科技娱乐的风格走势不可能不受到世界高峰欧美的左右。随着游戏多元化的形成和游戏事业的扩大，世界性的制作理念和针对全球范围用户的适应性才能保障游戏企业更好的生存。日本业界的竞争环境日渐苛刻，强强联手在导致进一步两极分化的同时，也加大了这些新生的“复合巨人”的生存压力。对比欧美以及日本市场，游戏美式化的特征将会越来越明显。但同时我们也可以看到，在日本厂商努力走向欧美的同时，欧美游戏本身也在和日本游戏出色的技术力和前卫的理念进行复合。因此，未来的游戏将越来越具备“世界性”，而并非以前单纯的“国民性”了。

问题11 相比往年，世嘉在这次E3上的表现非常平庸，好不容易结束连续5年赤字的世嘉，却丧失了以往的锐气，看家的索尼克也要跨平台推出，大家对世嘉的现状有何看法？



叶伟■ 事实证明世嘉软件化的改革基本是失败的。世嘉的软件一旦脱离了自己的主机就什么也不是了，而且世嘉长期在自己主机中禁锢太久，确实也不太懂得究竟怎样的家用游戏才能讨人喜欢，所以即便是做PS2的游戏效果也不佳。我觉得世嘉很可能重回街机市场，同时逐渐放弃家用游戏业，这可能是这个公司振兴的惟一希望。

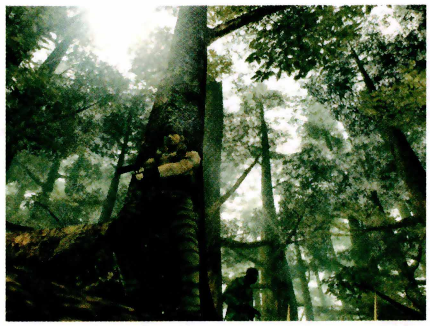
天师■ 这个问题比较容易理解，看硬件商脸色行事的软件商们，当然没有锐气。谈何锐气呢？有“锐气”就不要跨平台，甚至再推出主机好了，就像现在的任天堂那样。因此，问题关键不在于是否用“锐气”制作出游戏，而是作出来的游戏能够“大卖”，这才是根本。我觉得世嘉还要强化家用游戏的制作，现在的世嘉再次重组了，十五个董事中，年轻人居多，但愿改革能见效吧。

SILENCE■ 接连与南梦宫和SsilenceMMY的合并破裂，以及从中裕司嘴里传出的世嘉可能再回到硬件竞争中来的流言，令我们这些世嘉的拥护者非常的担心。世嘉目前的窘境完全由过去平台战略的失败，而在进入到软件制作中的时候，明确子公司对应平台的同时，却没有很好的理清自己游戏理念传播主要方向这一根本性的方针。中裕司吐露出的想法我一厢情愿的理解成，世嘉在家用游戏不振的情况下将重点转移至街机上来。目前世嘉街机产品的成功保证了他们在这一领域的地位。如果将来出现与其他主流家用游戏平台互动、更强化网络机能的街机平台出现，那么必然会推动世嘉成为街机领域中的“GB”。而目前的家用游戏，世嘉迫切需要制定一个中心点。其实我们也可以看到，锋线作品齐聚PS2是世嘉惟一的选择。

问题12 最后一个问题，各位觉得本届E3上哪家厂商的表现最抢眼，哪家厂商的表现最令人失望？

叶伟■ 厂商的话实在印象不深，要说游戏最抢眼的应该是PC的Half Life，这也是近几年E3上少见的情况，而让人失望的游戏就太多，差不多50%的作品都一般般吧……

天师■ 我觉得还是索尼抢眼，因为他宣布了PSP掌机，很有勇气，很有信心的样子。另外



KONAMI的PS2版MGS新作，故事发生在“丛林中”也令我这个伪非MGS迷充满期待。当然，BUNGIE的HALO2我是无话可说了。



中国电玩榜

本期公告：

1.终于、终于迎来了这一天，接到上级通知排行榜终于要洗心革面做人了，不过个人认为内容不会有太大改动，如果大家更愿意看到小说式的排行榜的话，咱家只有“咬咬”牙喽。本期留言“改头换面，经典不变”。

2.统计截止共收到有效选票1328张。

2003年第13期(统计时间2003年5月16日－5月31日)

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——

计票:429

2 生化危机

上期 3



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——

计票:417

3 最终幻想10

上期 4

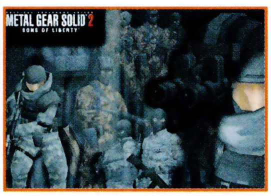


机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票:412

4 合金装备·索利德2

上期 5



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——

计票:408

5 最终幻想8

上期 2

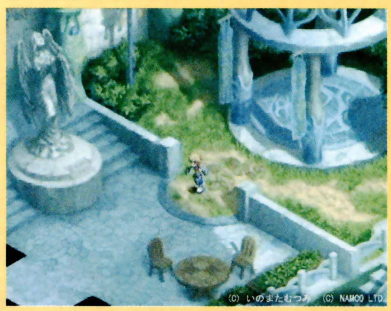


机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票:400

6	口袋妖怪·红宝石	机种:GBA	类型:RPG	厂商:NINTENDO	其他:—	391
7	最终幻想X－2	机种:PS2	类型:RPG	厂商:SQUARE	其他:—	387
8	真三国无双3	机种:PS2	类型:ACT	厂商:KOEI	其他:—	374
9	口袋妖怪·蓝宝石	机种:GBA	类型:RPG	厂商:NINTENDO	其他:—	352
10	鬼武者2	机种:PS2	类型:AVG	厂商:CAPCOM	其他:—	325
11	实况世界足球·胜利十一人6	机种:PS2	类型:SPG	厂商:KONAMI	其他:—	316
12	第二次超级机器人大战α	机种:PS2	类型:SLG	厂商:BANPRESTO	其他:—	285
13	超级机器人大战R	机种:GBA	类型:SLG	厂商:BANPRESTO	其他:—	269
14	恶魔城·晓月圆舞曲	机种:GBA	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	254
15	火炎纹章·烈火之剑 新	机种:GBA	类型:SLG	厂商:NINTENDO	其他:—	232
16	真三国无双2	机种:PS2	类型:ACT	厂商:KOEI	其他:—	211
17	火炎纹章·封印之剑	机种:GBA	类型:SRPG	厂商:NINTENDO	其他:—	176
18	实况世界足球·胜利十一人2002	机种:PS	类型:SPG	厂商:KONAMI	其他:—	163
19	恶魔城·月下夜想曲	机种:PS	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	147
20	超级机器人大战OG	机种:GBA	类型:SLG	厂商:BANPRESTO	其他:—	139

落榜游戏推荐篇



榜上无名，脚下有路——献给非常时期的高考生们

★这款NAMCO的究极大作自从发卖时迅速上榜了一段时间后就消失了，不过作为汉化中文版的发卖日越来越近，大家在忙于追“新”之余也多多关注一下了。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	PS2	ENIX	RPG	未定	5178
2	生化危机4	GC	CAPCOM	AVG	未定	2783
3	鬼武者3	PS2	CAPCOM	AVG	2004年3月	2189
4	樱大战5	PS2	SEGA	SLG	未定	1919
5	最终幻想·水晶编年史	GC	SCUARE ENIX	ARPG	7月18日	1648
6	马里奥赛车GC	GC	NINTENDO	RAC	未定	1373
7	神乐传说	GC	NAMCO	RPG	2003年夏	1261
8	实况棒球10新	PS2	KONAMI	SLG	7月17日	1235
9	MOTHER 1+2	GBA	NINTENDO	RPG	6月20日	1150
10	新约 圣剑传说	GBA	SCUARE ENIX	RAC	7月25日	1007

瞩目



★虽然SEGA没有像过去那样在本次的E3展上大肆宣扬《樱大战5》，但相信全国广大的SEGA迷和樱迷都不会忘了这个一度给大家带来震撼和感动的系列的，从现在手头的资料看，该系列最新作除了标题有星条旗外还真是对其内容一无所知呢，期待吧！

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量	总
1	勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心	GBA	ENIX	RPG	3月27日	103471	524361
2	口袋妖怪·红宝石、蓝宝石	GBA	NINTENDO	RPG	11月21日	102906	4434184
3	火炎纹章·烈火之剑	GBA	NINTENDO	SLG	4月25日	39829	190904
4	NARUTO·忍术全开！最强忍者大集结	GBA	TOMY	ACT	5月1日	37109	37109
5	瓦里奥制造	GBA	NINTENDO	ETC	3月21日	36854	385866
6	天诛3	PS2	FROMSOFTWARE	ACT	4月24日	36031	211074
7	洛克人ZERO2	GBA	CAPCOM	ACT	5月2日	35312	89151
8	真三国无双3	PS2	KOEI	ACT	3月27日	34463	1099758
9	混沌时代3·时之封印	PS2	IDEAFACTORY	SRPG	5月8日	26971	26971
10	第二次超级机器人大战α	PS2	BANPRESTO	SLG	3月27日	14802	476369

瞩目



★看到该作的开始和结尾都让人颇为兴奋，毕竟在3D满天飞的时代还可以看到这么清新的画面这么动听的音乐，这样的游戏越来越少了，作为黑白双色的东方眼毕竟还是更可接受平面图像呢，已决定对前两作进行再研究，翻箱中……

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001－2002	(naomi2、sega)	170054
2	世嘉四人麻将·网络对战版	(naomi2、sega)	58100
3	太鼓的达人4	(system246、namco)	48702
4	头文字DVer.2	(naomi2、sega)	35727
5	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	31243
6	时间危机3	(system246、namco)	30855
7	RACE ON	(system246、namco)	18445
8	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	16765
9	VR足球2002	(naomi2、sega)	12442
10	罪恶工具XXRELOAD	(naomi2、sammy)	12240

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	塞尔达传说·风之韵	gc、nintendo、arpg
2	口袋妖怪·红宝石	gba、nintendo、rpg
3	口袋妖怪·蓝宝石	gba、nintendo、rpg
4	天诛3	ps2、activision、act
5	大逃亡	ps2、scee、avg
6	DEF JAM VENDETTER	ps2、ea、act
7	横行霸道·罪恶都市	ps2、rockstar、act
8	异度装甲	ps2、namco、rpg
9	游戏王·DUELISTS OF THE ROSES	ps2、konami、slg
10	MVP棒球2003	ps2、ea、spg



本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每隔半月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供，奖品为海贼王造型精美钥匙链，特此感谢！

云南	刘翔	北京	姜岩	吉林	沈培峰	山东	贾啸	江西	朱文萃
辽宁	伏鑫	广东	谢冬发	江苏	蒋华	北京	方亮	北京	彭欢
天津	李祥	江苏	张鸥	福州	王华	天津	晋韬	广东	吴锐冬
辽宁	赵德怡	广西	龙辉	北京	王亮	天津	陈文	陕西	郭凯
广西	龙昊	黑龙江	陈志平	陕西	赵晗	北京	王安琪	黑龙江	严航
贵州	曾嵘	辽宁	金增鑫	江苏	李刚	内蒙古	姜涛	吉林	王翔
北京	王一杰	辽宁	苗春鹏	广东	陈祥	河北	任航	北京	伊博
北京	李楠楠	北京	金昕	北京	杨艳鹏	云南	陶军	福建	王彬
辽宁	郑龙	安徽	乔常勇	广东	李盛威	黑龙江	孙喜谦	北京	王东
广西	周峻峰	广东	郑悦鑫	云南	张亢	云南	丁松	辽宁	秦达

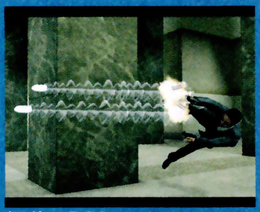
编辑点评

5月15日▼5月31日

NEW GAME CROSS REVEIEW

全机种8部

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

发售日	2003年5月22日	2003年5月20日	2003年5月10日
游戏	马克斯·佩恩	汤姆和杰瑞	黑客帝国
			
机种	PS2	GBA	PS2
厂商	EA	INTERACTIVE	ATARI
类型	ACT	ACT	ACT
媒体	DVD	卡带	DVD
简介	移植自PC上同名的动作游戏，游戏的场景和人物的动作都十分丰富，是PC上的精品游戏，大家可以参考一下以前明人的攻略。	根据好莱坞同名动画片改编的游戏，游戏中的关卡都取材自动画片中的经典搞笑情节，相信经常看这部动画片的朋友都能在游戏中找到感觉。	伴随着动作大片《黑客帝国2》出现的动作游戏，以前在游戏新作情报中曾多次报道，但是游戏的实际效果和电影中的那些场面简直不是一个时代的。
MASCAR 评论	以前在PC上玩过名为《英雄本色》的本作(某国内PC游戏代理厂商翻译)，可能是由于本人不太喜欢这种风格的游戏，玩了几分钟就不想玩了。这次在PS2上推出的作品，本人更是适应性E，像这样自己不熟悉的游戏实在是不知道说啥好，各位还是看看别人的评价吧。	这款2D动作游戏让我想起了当年一边吃饭一边看动画片的美好时光。由于时间关系，只玩了第一关，内容是汤姆猫和大沙皮狗的故事。游戏中的动作还算是比较丰富，场景更是细致的不得了。真希望这种优秀的动作游戏能多一些，不过就是音乐稍差了一些。	由于非典的原因，错过了在电影院欣赏大片的机会，在此期间，《黑客帝国2》在美国上映并获得了不俗的票房收入。与此同时，同名的动作游戏也向我们走来，这款游戏看看图片还行，但是千万别玩，玩完了就会对电影退避三舍。偶看了1分钟就去寻找枪版电影DVD了。
星尘大海 评论	被一堆人叫作《英雄本色》的该作几经周折终于登陆PS2，不用过多的在图像表现上有所期待的情况下，重点就关注于和其它机种相比较起来该作有无内容变化，事实证明EA是一个不求上进的公司，拖慢现象严重自不必说，不碰也罢。	改编自迪斯尼的招牌动画作之一，但套用跟风动画的作品鲜有强作的规律，本作也很适用的说。透过游戏表面看到了一个借助可爱卡通角色骗取孩子们（其实是家长们了）零花钱的厂商嘴脸，不过GBA上百花齐放也不是坏事，因为会有相应的死忠表示声援的。	在游戏推出之前还是颇期待吴氏美学在PS2上大放光彩的，因为毕竟银幕上的两作都很是震撼人心呢，事实是……再次证明来自电影的游戏已是沦为电影周边了，人物完全没有原作中流畅的动作感，游戏制作人写实的西方风格使得本作显得极为不伦不类。
K1 评论	首次引用BULLET TIME系统，充满了“小马哥”味道的动作射击游戏，就美版游戏而言其动作已制作得相当成功。虽说画面质量比起ＰＣ版有相当程度的下降，但仍不会影响游戏的画面表现能力。后期由于敌人数量变多，机能所限处理速度嘛……	游戏中收录了原作电影里大量的经典动作，尽管依然存在有美版游戏动作生硬的通病，但是足以令诸多《黑客》ＦＡＮＳ满意了；由于开发商在动作捕捉技术方面投入了大部分的人力物力，以致于在画面质量上不尽人意。此外游戏中还穿插了部分影片中的镜头。	曾经给我们的童年时光带来无限笑声的著名卡通角色再次登陆GBA，光是看着游戏中穿插着大量的卡通中的镜头就令笔者勾起无数童年回忆。游戏本身虽说做得中规中矩，没什么亮点，但原作的风格倒还是原汁原味地表现了出来，喜欢原作的玩家可以一试。
星川明人 评论	从PC移植到PS2平台后画面差了很多，不过算不错；场景略有改变，PC版可以去到的房间被封死，不过也不影响发展故事。游戏后期就比较要命，敌人多的时候不发动“子弹时间”就可以勉强达到那种速度。手柄打这类游戏实在是没有键盘加鼠标方便！	对1990年前出生的玩家而言，这两个名字的意义不亚于孙悟空、星矢之流。而GBA的本作……相当一般！画面倒是原作的感觉，但就一款游戏而言，游戏性实是……纠合了诸多动作游戏的特性之后加上原作发展出的故事，朴实！实在是太朴实了！	米国的动作游戏，尽管成功的收录了原作的大量动作，但通常时的动作依然是美版游戏的通病——生硬。游戏画面一塌糊涂，看起来总能找到些许DC游戏的感觉。先前开发商声称游戏中会收录大量《黑客帝国2》电影中的影像，但是其实收录的相当有限。

评论人



MASCAR

本月的新作数量达到了今年以来的最低点，日本的官方发售表上几乎没有任何值得注意的游戏，GBA的新游戏除了大金刚之外也很难让人满意。希望本次的评论能帮助大家发掘出自己喜欢的游戏。



星尘大海

最近相信了什么叫作平淡是真了，合本编胃口的游戏简直是没有，所以在空闲时只有靠看看狗夜叉和吸血姬打发时光，不过很偶然的发现了掌机上的街霸方块有难度，方块POWER全力发动中。



K1

听说中文版的樱大战3终于定下了发售期在6月底7月初这段时间内，希望这次大新不要再跳票了。最近与曾经参与樱3中文版翻译工作的hawkt聊了一下，对这次的翻译水平又有了信心。



星川明人

本月陷入混乱：计划为女友购入一台GBA，因维修PS2取消；计划PS2修复后集齐美版《飞空之舞4》的全部战机，因工作繁忙取消；计划尽早完成工作后与朋友出游，因计划为女友购入GBA……

GOLD 36–40 SILVER 30–35

2003年5月6日 分裂细胞



机种：GBA
厂商：UBI
类型：ACT
媒体：卡带

在欧美受到广泛欢迎的动作游戏的GBA移植版，游戏由全多边形变成了平面2D游戏，游戏的动作性还算是比较丰富，是一款值得一试的游戏。

不知道为啥，汤姆克兰西的这些军事游戏系列都要推出多个机种的不同版本，光是这个分裂细胞就先后推出了XBOX、NGC、PS2、PC还有这次的GBA五个版本。GBA版与前几个版本有所不同，做成了一个平面动作游戏，总体感觉就是豪华版的电梯大战。

终于体会到老外将某游戏全机种发售的威力了，一个画面亮丽，渲染出色的强力谍报游戏硬生生的给制成了二维来到掌机上，虽然作为独立的一款游戏来讲还是较符合GBA的机能表现力的，但是在PS2、GC、XBOX的熏陶后相信本作吸引力一定会大跌呢。

最开始听说分裂细胞要移植到GBA时，脑子里马上联想到某个画面惨不忍睹的某某移植作品，不过现在看来可以不用担心了。虽然因为机能的限制而变成了2D游戏，但是游戏中的紧张与刺激感依然存在，比起XBOB版的敌人，GBA版的敌人算是比较笨的，推荐玩一玩。

整体感觉还算不错，虽然比起XBOX版的表现能力差了一些，不过也的确难为他们了，要把原作以2D形式表现出来实在是不容易，但毕竟2D与3D是不同的。故事方面应该算是PC的复刻版，没有太大的差别。任务的设定蛮一般的，需要的技巧性没什么变化，都是大同小异。

2003年5月15日 火影忍者



机种：GBA
厂商：TOMY
类型：ACT
媒体：卡带

日本忍者风格的动作游戏，角色的形象比较卡通化，适合那些喜欢轻松愉快风格的GBA玩家，本作根据著名漫画改编。

作为一个小品，这款游戏在日本的销量还算是可以，于是找来一个试了试。玩了十分钟后放下。笼统的说，这款游戏完美地体现了一个“小品”的所有特点，操作性和动作的流畅程度虽然不错，但是关卡的设计不能令人满意，总有一种江郎才尽的感觉，没事干可以看看。

这种以同名动漫为题材的游戏由TOMY来制作还是比较合适的，但相信那些没有接触过原作的玩家一定会在游戏中矮掉一节，因为动漫游一体可是对玩家的素质要求太高了呢，不过游戏本身的制作还是很有诚意的，大魄力的招式特写让FANS热血上涌中。

又是一款根据漫画制作的游戏，单独作为2D清版ACT来讲蛮普通的，忍术系统倒有绣花枕头的感觉，使用起来颇为华丽，但是实用性上却还不如普通拳脚功夫，尤其是对BOSS战时，感觉光用拳脚比用忍术还管用，不过音乐还算不错。原作FANS一定要试试。

人气超高的漫画改编，FANS专用游戏……为啥？因为作为一款动作游戏而言有些过于朴实了，尽管操纵感很出色，但是关卡间的变化很小，长时间进行会令人觉得很无聊。角色使用必杀的时候有演出，当然同样是原作中的了，这点会给玩家很亲切的感觉。

2003年5月20日 猎人X猎人 友情大作战



机种：GBA
厂商：KONAMI
类型：RPG
媒体：卡带

在日本拥有超大人气的猎人系列游戏在GBA上的最新作品，对于那些不太熟悉该系列并首次接触的玩家来说，上手有些困难。

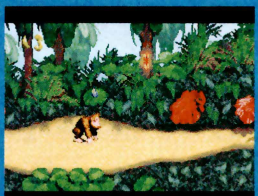
据说该系列是根据动画改编，而且该系列在日本的人气非常高。但本人对此系列并没有很深的了解，游戏也只是随便玩了玩。虽说玩的不太明白，但是觉得画面的感觉还是不错，看看那些活泼可爱的角色也是一种很不错的享受，也许自己无福享受这个游戏是一个巨大的遗憾。

以大人气动漫转身而来的游戏，画面秉承KONAMI一直以来的较高素质，加入的全程语音足以让FANS大为感动，原创角色的加入也让玩家的投入度倍增，和可以使用各种特技的角色共同冒险一定是动漫游三栖人一直以来的梦想吧，那就一起投入猎人的世界中。

本来以为会是一个很平常的RPG，结果发现又是一个疯狂收集类游戏。与各种各样可供收集的素材相比流程反而变得次要了。不过，身为猎人居然还要负责环境卫生，甚至还有房屋装潢……感觉怪怪的。此外以GBA游戏来说还有不少的有声对白，原作FANS也应该满意了。

是以原创角色与原作中角色共同展开冒险的形式进行游戏，很多原作中的角色都会登场。画面给人的感觉很清新，即使长时间游戏也不会感觉眼睛酸痛(嗯，这就是评判画面好坏的标准！啊哈哈哈哈！)。惊人的是这款GBA游戏竟然是全程语音，后来得知游戏不是很长……

2003年5月20日 大金刚



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：ACT
媒体：卡带

SFC后期的超人气动作游戏在GBA上移植，游戏基本上原汁原味地保留了原作的精华部分，一些隐藏的要素也保留了下来。

在SFC时代，本人除了大批RPG外，惟一玩过的动作游戏恐怕就是大金刚系列了。这次在GBA上推出了移植版本，移植对象是原来的1代。看到这样优秀的游戏能够在GBA上出现自然很高兴，但是为GBA的前途担忧，总是这样无休止的炒冷饭，怎么应付PSP呀？

作为动作过关游戏苦手的本人看到这款经典复刻版的第一反应就是头痛了，因为作为一款必玩游戏的同时可是要尝尽多次GAME OVER的痛苦呢，不过经过加强的＝游戏画面让本人颇有继续玩下去的冲动，所以这款游戏是给不了解任天堂和游戏发展史的人准备的。

果不其然，当年不知震撼了多少玩家的SFC大金刚最终还是被炒了冷饭，以GBA的机能来说移植得已经相当不错了，基本上流程甚至是关卡内的细节都与FC版一样，只是画面略嫌粗糙了些。在地图上可以随时记忆的设定使得游戏整体难度有所降低，值得怀旧一下。

SFC版的复刻，多年之后再次玩到这个游戏实在是超～感动！游戏整体的移植度很高，而且在画面方面似乎还有一定强化，遗憾的是画面发色大概强化过度了，有些花花绿绿的场景会弄的找不到敌人和自己，如此一来……本周目死亡率UP。

2003年5月22日 世嘉街机精选集



机种：GBA
厂商：SEGA
类型：ETC
媒体：卡带

SEGA的元老级别街机游戏在GBA上移植登场，包括了像《冲破火网》、《太空哈里》等4部名作。

对于这样的剩饭，本人实在是不想说什么。让人怀旧的想法固然不错，但是不是能在游戏里加入一些令人感到新鲜的要素呢？这个游戏其中的乐趣不是一般流俗的玩家可以体会的，在这个合集里面，本人最感兴趣的就是《冲破火网》，当年给我的巨大冲击力是难以想象的。

SEGA、又见世嘉游戏，《Out Run》、《太空哈利》、《冲破火网》、《Super Hang-ON》这些不世出的街机经典再现GBA，传来的是古老的音乐和看到的是久违的画面，比谁是老鸟就看现在了，但是又有多少人为了怀旧去入手这部老菜拼盘呢？

又是冷饭，在现在这种所谓大作的游戏总也玩不完的年代，玩这几个老游戏的理由似乎只有怀旧二字可以解释。这四个游戏每个玩了有几分钟，但是奇怪的是没有当初玩打砖块时的那种复古的感觉，无奈只得关机换游戏玩了。此游戏只推荐给SEGA铁杆玩家。

SEGA当年的四部经典街机游戏合集，包括冲破火网、Out Run、太空哈利、Super Hang-ON。反正是移植早期的街机游戏，画面不会差太多，那个年代的街机游戏本身画面就很一般。不过这四部游戏的感觉倒是完全保留了下来，强烈推荐“骨灰”们去怀旧！

5月15日发售!! 新型



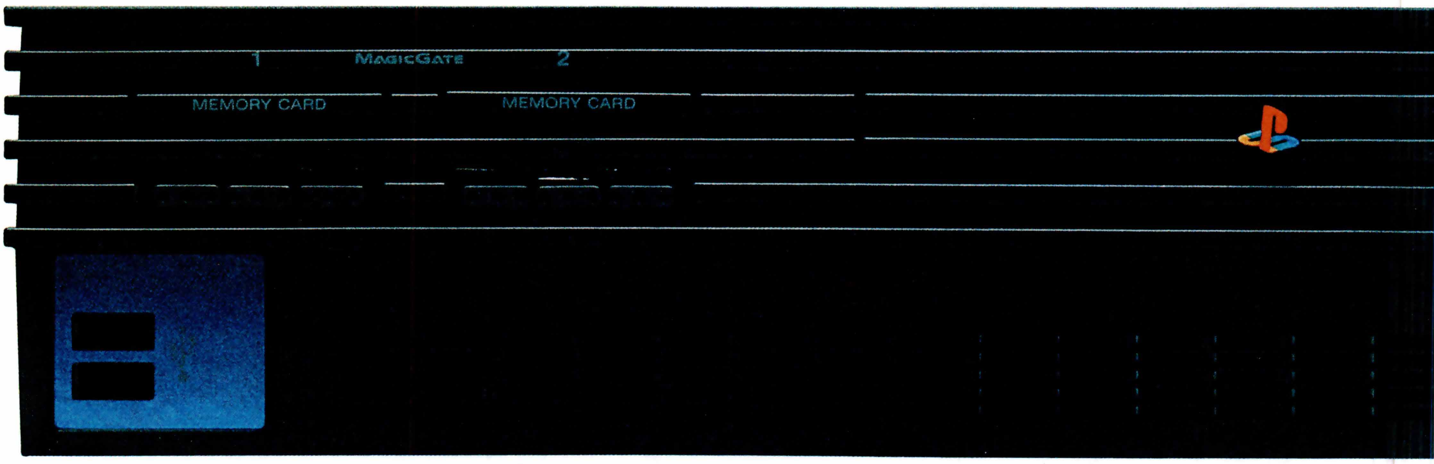
PS2的型号发展历史与SCPH-50000型的特点解析!!

从2000年PS2问世时的10000型到今天的50000型，索尼一共推出了10种不同型号的PS2主机。面对如此多的型号，我们要如何选择呢？最新推出的50000型又做出了什么改进呢？为了解开困绕玩家的疑问，我们特地制作了这次的特辑。在以下内容中，我们首先将带领玩家回顾各型号PS2主机的发售历程，其中收录了从发售至今的所有型号，并对每种型号的特点和发售日作出了简要说明，而后，我们在右页就最新推出的50000型主机的特点展开了研究，对各种型号的PS2主机还存有疑问的玩家不要错过今天的教程。

外包装也有变化!?

箱子下方格外引人注目，所有新型PS2的特点一目了然。右下角的黄色部分带有“+”标志，这也许是代表着50000型PS2追加了各种新机能。





自2000年诞生以来所有型号PS2主机的外形与特点一览

玩家可以通过机体上的编号辨别PS2的版本。除了最新的SCPH-50000型主机我们将在右页介绍外，其余9种型号的PS2主机全部收录在下方。

SCPH-10000

定位于“家用娱乐终端”的突破传统家用游戏机理念的第一代PS2。2000年3月4日的首发销量就接近百万，价格39800日元。



SCPH-35000 GT

Play Station2 GT3
Racing Pack

PS史上首款与游戏捆绑销售的主机，红色的外包装非常醒目。2001年6月8日发售，价格39800日元。



SCPH-39000 RC

Play Station2
拉切特&克拉克
特别捆绑版

为了纪念PS诞生八周年推出的软件同捆版。2002年12月3日发售，价格26800日元。



SCPH-18000

对DVD播放功能进行了调整的第二代PS2，与专用的DVD遥控器捆绑推出。2000年3月4日发售，价格39800日元。



SCPH-30000 RSW/RSR/RLY/RAB/RMS

累计出货量2000万台 特别纪念限定版
EUROPEAN AUTOMOBILE COLOUR COLLECTION



配合东京汽车展所发售的限定版PS2。共有5种颜色可供选择，价格50000日元。

SCPH-39000 TB

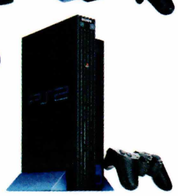
toysrus限定色
TOYS BLUE

只有在日本toysrus店才能买到的颜色独特的PS2，2002年12月3日发售，26799日元。



SCPH-30000

内置HDD部件的PS2登场，这种型号的PS2是目前在市场上最流行主机，也是目前最畅销的型号。2001年4月18日发售，开放价格。



SCPH-37000 L/B

2002年彩色版
海洋蓝/宝石黑



与DVD遥控器和同色支架捆绑发售的限定版PS2，出货量50万部，价格50000日元，两款主机的发售日分别是2002年7月18日和8月1日。

SCPH-39000 SA/AQ/S

在春天发售的彩色限定版。价格25000日元，左侧主机于2月13日发售，其余两款在2月20日推出。



PS2的魅力迫近

在电脑技术日新月异的今天，PS2也紧追时代步伐，再次推出了新型号。接下来就让我们看看它的性能有哪些改进吧！

新型PS2的特点 CHECK

CHECK 1 DVD播片功能得到强化

除了可以播放DVD影片外，更迎合了现在普及率越来越高的DVD刻录机，能够对应DVD－R/RW/+R/+RW格式的光碟(DVD－RAM除外)。不过PS2本身并不具备刻录光盘的功能。

CHECK 2 对应DVD视频的PROGRESSIVE输出

在新型PS2上大家可以看到DVD视频的PROGRESSIVE(525P)影像。对应PROGRESSIVE电视，也可以接驳另外单卖的专用配件AV线及PS2专用的D端子线。

CHECK 3 静音化

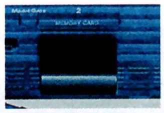
PS2运行时的工作噪音比先前的机型大约降低了1/4，几乎不可耳闻，更安静了。

CHECK 4 轻量化

由于调整了内部结构，主机重量比先前的机型有所下降（比3900型轻了200g）。

CHECK 5 主机内置DVD遥控感应器

这种新型主机巧妙的将IR接收器插在了主机内部，所以玩家可以在多个手柄和遥控播放DVD之间自由切换。这种方便的设定得到了玩家的一致肯定。



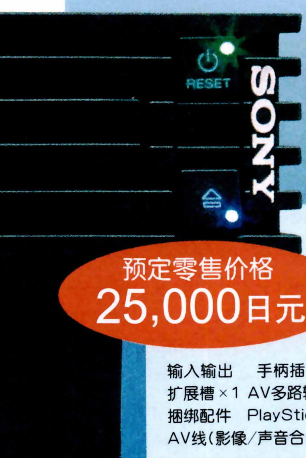
这就是IR接收器插在主机上的样子。

CHECK 6 省略了iLink端口

供玩家在多人对战时使用的iLink端子已经没有了。由于宽带网是今后的大趋势，所以iLink端子的消失也是迟早的事情。



机能进化，对战也变得更简易。



POINT 2.1kg→2.0kg

由于内部配件变更，主机重量也更轻了，索尼今后会不会推出类似PSone的袖珍PS2呢!?

机体小型化是趋势?

SPEC

预定零售价格 25,000日元

商品名 PlayStion2(SCHP－50000)
价格 零售价格25000日元
发售日 2003年5月15日
外形尺寸 约301mm(W)×182mm(D)×78mm(H) 重量 约2.0kg
输入输出 手柄插口×2 记忆卡插口×2 USB端子×2
扩展槽×1 AV多路输出端×1 光纤输出2×1
捆绑配件 PlayStion2主机×1 震动手柄2×1
AV线(影像/声音合一型)×1 电源线×1

专用DVD遥控器同时发售



可以自由切换电源开关

这也是造福玩家的革新之一。以后再也不用起身去关闭PS2电源了！

可以遥控开关光驱托盘

这是以前PS2遥控器上都没有的新功能，非常方便。现在的PS2已经和DVD主机没有任何区别了。

游戏考察

"1800万台"的高壁

也许有人并不为新型PS2所动，毕竟传统的型号还在发售中，而且今春推出的3款彩版机也备受期待。在经济不景气的日本市场，PS2仍然以畅销商品的身份继续飞速普及。不过，尽管PS2的销量远远凌驾于GC和XBOX，但是却至今也没有超越当年的PS，目前PS2在日本1200万台的出货量与PS创下的1800万台的记录还有相当的差距，再加上PS3的消息已经逐渐透出，看来PS2要想打破“伟大先辈”PS的记录也不是件容易的事情。难道“1800万台”真的是一堵无法逾越的高墙吗?



由SCE开发制作的杀入游戏业界的黑马尖兵PS。

专家之眼 DVD知识普及教程!

新型PS2也受到了媒体规格之争的影响!?

新型PS2进一步强化了DVD播放功能，尤其是增加了对应刻录专用的DVD－RW和+RW，这使得50000型PS2受到了游戏以外更多领域的关注。由于DVD机价格大跌，在普通家庭中的普及速度令人瞠目结舌。另一方面，索尼也在逐步调整PS2性能，让其向着“多用途DVD机”的方向不断迈进。由于DVD规格参差不齐，所以这次的PS2并不对应DVD－RAM，仍然坚持站在RW一方。今后，相信随着DVD规格之争的逐步扩大，PS2也将继续进化。



5月15日在美国上映的黑客帝国2。



终结者3的电影剧照。

几种DVD的规格

DVDVIDEO	专门适用于播放DVD影像的规格
DVD-R	可以刻录一次的DVD光碟，最普通的刻录盘
DVD+R	2002年出现的新规格，同样只能刻录一次。
DVD-RW	大约可重复刻录1000次的DVD光碟。
DVD+RW	索尼和飞利浦公司推出的特有规格。

PS阵营，下次登场的将是……?!

4月21日，索尼与东芝联合召开记者招待会，就超级芯片CELL的最新情报进行了说明。由于此前消息说CELL就是未来PS3的中央处理器，因而CELL的情况一直受到业界的高度关注。经记者整理，在会议上公布的重要情报如下：

1.索尼将在未来三年内投资2000亿日元用于生产全球最先进的65nm半导体芯片CELL（东芝计划投资3000亿日元）；

2.索尼准备在目前生产PS2芯片的工厂中增设全新的半导体生产线，估计会在2004年底前动工；

3.CELL大规模投入使用的时间还未确定(此前有消息说CELL要等到2007年底才能大规模投入使用)；

4.索尼将推出一种把EE(PS2情感引擎EmotionEngine)与GS(图形处理芯片GraphicSynthesizer)整合在一起的芯片“Dragon”，其大小只有原始EE与GS的1/6，业内人士推测，这种新型芯片可能会用于PS3向下兼容PS2游戏或者类似PSone的便携型PS2。



在巨额投资发表会上的久多良木健充满自信。



彩版的PS2也许正在运作中……

计划在今春发售的银白色PS2，以春天的颜色为设计线路。



BB部件越来越靠近我们的生活，网络游戏已完全走进了我们的生活?

PLAYSTATION2

神魔预言录

～ 魔女、女神与毁灭的预言 ～

本篇文章所研究的内容是游戏通关后的“编年史模式”，希望能给读者带来更多的乐趣。

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2003.2.13
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

阿克拉尔大陆，边境地区的矿山之街巴尔克威尔，这条小街上，居住着不老不死的骑士布拉德。为了千年祭而沸腾的人们，并没有理会“大灾难的预言”中，那越来越近的魔物之影。

白翼的精灵·女神阿丽娅携带着预言书降临，宣告这个世界的危机即将到来。和平的时代，就要变成残酷的战争的时代……

距离《神魔预言录》发售已经有两三个月了。各位同学们有没有穿关呢？将100年的本编故事打完，看完结局历史和STAFF（如果嫌STAFF过长，可以按圆圈键速推），游戏的标题画面上就会出现新的“编年史模式”。这个模式也是打100年，不过，故事的主角就不再是不老不死的骑士布拉德，而是由玩家自己选择、自己起名字的主人公了。新的骑士团要打倒阿克拉尔大陆上每20年出现一次的魔将，因为这次的队长不再是不死之身，因此必须要在清扫魔物的同时，注意骑士团继承人的培养。除了布拉德以外，编年史中也没有了那些强大的npc，骑士团往往会在一开始的时候陷入人才危机……

总体来说，编年史模式的开局要比本编的故事模式艰难的多，但是到了后期，依靠养成系统，秒杀boss也很轻松。

如果是《神魔》前作《seven摩尔莫斯骑士团》的死忠，那也许可能会直接选择进入编年史模式。和《seven》一样，进入这个模式需要秘籍。方法是：

在标题画面按住L1R1，节奏的拨动三角键。像输入电报密码一样输入下面的密码：

—·　·—　···　··—

长短空短长空短短短空短短长

要注意在空白的时候，L1R1和三角键要一起放开。

输入成功后，就可以直接进入编年史模式了。如果是第一次打这个模式，那么一开始可供选择的职业只有12种普通职业，没有忍者、祈祷师、巫女、圣骑士、魔骑士这五种特殊职业。





编年史开篇很困难。一方面地图很大，一方面照顾到玩家初期队伍能力弱，地图上出现的大多都是LV1-2的怪物，一两年就到期。如果他们分散出现，骑士团疲于奔命，往往会造成城市崩坏，怪物危害加倍，安全值大幅度下降，甚至直接OVER。所以建议大家在开篇的时候，每一次回城，都换一个记录存档，大约1-2年就存一个，万一发生了不可挽回的事情，还可以找回一年前的进度补救。这也是原来玩《SEVEN》的年代记的时候，养成的良好习惯。

编年史的第一个二十年最难过。游戏一开始的队伍几乎不可能沿用到20年魔将出现的时候就会集体老化了。所以要未雨绸缪，提前五年到十年，培养新人。

魔将的攻击模式都是不变的。第二三回合复数攻击，第四五回合生命力夺取。因此在第三回合的时候，第一列只上一个人，在第二列安排弓箭手保持攻击力，这样安排的话，想打赢魔将还是比较容易的。

平常远征的时候，有可能会碰到原来故事模式中不曾出现的事件。比如青春泉水和妖精之道，还有各式各样的旅行马车等等。这都是为了降低编年史模式的难度而做出的设定。

青春泉水是用来给进入衰退期的团员恢复青春用的。如果是一个强度在100以内，成长期也比较长的魔骑士，当他快进入衰退期的时候，使用青春泉水，他的年龄就会直接返回到15岁，而他使用泉水时候的强度却是保留下来的，等他再次达到盛年，其强度可以轻而易举的突破200大关。这一点对于培养高攻击力的后代非常有用。

妖精之道是直接出现在地图上的回城工具，有了它，就能直接从遥远的城市直接瞬间移动回到王都。其作用和《SEVEN》中的“瞬之水晶球”相同，一个妖精之道只能用一回。



旅行马车是随机出现在地图上的短途交通工具，能够迅速的从它的起点移动到它的终点。其出现的机会和起止点都是完全随机的。一个旅行马车同样也是只能使用一次。

只靠这些交通便利的随机事件，有的时候并不能完全解决山路遥远的问题。那么就需要在地图上找出真正的捷径出来。

第一条捷径，就是从水之都迁徙到王都中间所走过的那条“圣女之道”。也就是神龙少女牺牲的地方。位置是从リーヴェ修道院，向北穿过イヴァレス山曲折延伸。

第二条捷径，名叫“西レヴァス山道”，是“フランカの里”和“幻の町アゼル”之间的通道。南侧从幻の町アゼル进入群山，北侧从フランカの里进入。进入入口后，稍稍向西，顺着山势蜿蜒前进。

第三条捷径，名叫“东レヴァス山道”，是“エルフィン·バレイ”和“セッタの町”之间的山路。南侧入口在セッタの町的正北方，北侧是从エルフィン·バレイ分叉的两条入山的路中西边的那一条。

在地图上，还会碰到盗贼团，一般会在穷乡僻壤的地方遇见。他们是被诱惑者操纵的敌方骑士团。如果对自己的实力没有足够的信心，或者是能够在一回合之内有绝对的把握必杀敌人第一列，那么在一开始开局的时候，还是需要逃跑的。盗贼团有LV1到LV4的级别区分。如果和他们交战胜利，则安全值上升其LV数的两倍。如果交战失败，那必然会死人，不过安全值不变。如果逃跑，那么安全值就会自动下降10%。

有一种比较另类的方法可以对付盗贼团。那就是每次回城的时候，在队伍里面放一两个已经进入衰退期的老迈成员。这样的人经常能够在酒馆里面碰到的。当出城后，遇见了盗贼团，而且觉得无法100%取胜的时候，就在队伍里面只放这一个老人，拿去送死。

这样虽然会败北，但是安全值并不会下降。只不过，这种方法有点损阴德，这里并不提倡使用。

回城之后的安全值计算也比较复杂。

首先，如果远征时间不到90天，则安全值会下降25%。

打倒了魔物回城，当然也会增加安全值。怪物的LV有多少，就能增加多少格安全值。然后会在最后再累加上这次出征中，所打倒的怪物总数。

如果是时间超过两年的长期远征，那么超过多少天，也会除以十，取整累加进安全值。

当女神下达特殊任务，要求一定要打倒某个怪兽时，如果成功解决，

能够在回城后获得额外的增加量增加50%的安全值奖励。有点像《SEVEN》中的国王，那里面有国王任务，完成任务后回城复命，能够获得隐藏家系作为奖励。不过《神魔》中的女神实在太抠了，就只加安全值-_-。回城后可以在酒馆里面听说有同伴加入的传言。这个时候请先存一下盘，然后再去调查，这样，就可以避免市民们介绍不喜欢的职业的人给自己。不过，如果是自己想要的职业，也可以在完全证实之前，通过SL大法来改变人物姓名，尤其是想要成长期超长的特殊人才的时候。

在这里，还需要简单介绍一下《SEVEN》和《神魔》游戏的人物系统。在原来《SEVEN》的整个游戏中，据说一共有将近四千个固定的人物档案，而在《神魔》中一共有一千个。

在神魔的一百年中，这一千个人是不断循环转生的。从999年到1015年，当某年某日队长回城的时候，酒馆里的人在这一次出现，比如说当中有一个圣骑士（19-21），但她今年却已经22岁，衰退了。这个时候如果想要找到年轻时候的她，一种方法是调7年前的进度，反复LOADING，新规募集，就有比较大的机会能够得到这名圣骑士，而且是15岁的新人。不过这需要玩家养成每隔1-2年换一格记录来存盘的习惯。如果习惯于每次都存在相同的格子上，这种方法就没办法用了。

还有一种方法是，这个时候不收她入团，就当没看见。等大约20-30年后，她还是有机会再次出现的。这是因为，一般人的寿命周期平均是40年左右，每40年一循环，重新转生。一个今年22岁的圣骑士，如果不收进团，那么她假设为18年后死亡，在15年后她又会



成为新人，存储在备选数据库中，等待LOADING、新规……所以，看见了进入衰退期的圣骑士等等珍惜职业，并不表示以后就再也没有机会收进来。

下面是，《神魔》中十七种职业的出场概率：

战士	7.74%	男弓手	7.74%
骑士	7.74%	女弓手	7.74%
剑斗士	7.74%	祈祷师	2.00%
幻术师	7.74%	巫女	1.56%
冒险者	7.74%	武士	7.74%
僧侣	7.74%	忍者	1.56%
神官	7.74%	圣骑士	1.00%
魔术师	7.74%	魔骑士	1.00%
魔女	7.74%		

在编年史模式中，有的时候在酒馆里还能够看到脸谱和其他普通脸谱不同的人物。这些特殊脸谱的人物，是继承了勇者的血脉的特别人物。和普通的人物相比，他们的强度要强一两个档次，成长率也比较令人满意。不过，这些特殊人物能不能留下后代，目前尚不十分清楚。

嗯，终于说到后代的问题了。想要后代，首先要结婚。在上一次的攻略中，已经把配种的完全秘诀告诉大家了。这一次要做一些补充。

●首先对于GL和BL的友情事件，发生的概率是：

友情对话：1/3；告白选择：1/5；精灵召唤：1/8

在初期尽量不要出现友情事件，因为培养后代的任务应该尽早进行。友情是到了人物足够强之后，用来创造世界纪录用的。目前笔者所知的最大召唤DAMAGE记录是588，是两个巫女创造的。



●恋爱事件发生的概率是：

阳台约会：1/3；告白选择：1/5；月夜订婚：1/3；教堂结婚：1/8

●结婚之后，如果双方都没到衰退期，就有机会生孩子。生孩子的概率是：

第一个孩子出生：1/2；第二个出生：1/4；第三个出生：1/8

一个人只能生三个孩子。想要再生，就要等到第一个孩子应征入伍之后，如果这个时候父母双方都还没到衰退期，就还有可能生孩子。但是不建议这样做。因为，当父母双方都在成长期的时候，生出来的孩子成长期长，全盛期也长，健康长寿，能持续使用很多年的。如果接近衰退期才生孩子，那么生出来的很可能是过早成熟的早衰型。

想要判断一个孩子到底是什么类型的，最准确的方法是在孩子三岁的时候，女神向队长做的报告，下面是女神报告相对应的答案，总共有十一种。

●1-まれに见る素晴らしい素质の辉きを感じます。…

这种后代全部的参数都很高。

●2-まだ子供だというのに、とても强い肉体を供えているようです。…

这种后代HP很高，属于肉弹型。

●3-すでに优れた战いの感觉を发挥しています。…

这种后代攻击力很高，是进攻型。

●4-风のようにすばしっこい子ですね。…

这种后代速度很快，是敏捷型。

●5-子供とは思えないほど锐い视力の持ち主ですね。…

这种后代作为弓箭手，弓攻击力很高，中列的中坚力量。

●6-素晴らしい机转の持ち主のようです。…

这种后代的攻击辅助力高，是加强前列攻击力的保障。

●7-幼いながら、人一倍、自己牺牲の精神が强いようです。…

这种后代的防御辅助高，是前列人员放心的后盾。

●8-命を慈しむ心が强い子ですね。…

这种后代的回复力很高。如果是自回复，就不用安排其他的列回复在同列了。如果是列回复，那么同列的人也会受惠匪浅。

●9-体の奥に强い生命の辉きが感じられます。…

这种后代的全盛期的时间在10年以上。不用说，这样的人才，是最令人喜爱的。

●10-秘められた才能が花开くのに、少々时间がかかりそうな预感がします。…

这种后代的成长期的时间在10年以上。这样的后代非常值得培养，如果在15岁的时候涨满5级，那么前途不可限量。

●11-まずは元气に育っているようです。…

这种孩子是垃圾，不养也罢。

目前已知的比较极限的孩子是这样的。15岁入团的女弓箭手，父母都很强，一个女弓一个魔骑，都是长寿型的。结果这孩子一入团，能力全都是1，强度只有4.5。但是她的成长期却长达20年左右，全盛期也是20年左右。要到58岁才衰退。这样的孩子，如果是在原来的千年纪中，一定是绝对的宝贝，但是在编年史中，总共只有100年，如果想把她培养成材，需要花费大量的力气。而且弓箭手太容易早恋，不一定能留下好的后代。也许等她的后代都快衰退了，她还能用N多年。对于这样的案例，仁者见仁，智者见智，如果想挑战极限，不妨试试看。

■文/小孔



PLAYSTATION2

世界足球 胜利十一人6 最终进化版

这里欢迎一切和WE有关的问题，希望大家能把自己的游戏心得体会在这里与大家分享。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002年12月13日
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

PERFECT的手柄失而复得，对战重新开始。胜利十一人7公布，大批新要素追加。大部分球队和球员数值都有大幅度调整，俱乐部模式也有大变化，一旦新要素请看本期新闻。联赛结束，足球彩票改为猜欧洲杯预选赛，难度大幅度提高。

□文/MASCAR



意甲联赛和英超联赛的冠军终于有了归属，再一次为米兰双雄的表现感到惋惜，不过看到自己以前最喜欢的拉齐奥队在多重危机的困扰下仍然取得了不俗的成绩，心里还是很佩服这支球队的团结精神。该队球员在多达数月的时间里没有拿到一分钱工资，但仍然在场上兢兢业业，国外高水平球员的职业素质可见一斑。再看看我们国内甲A里的某些所谓“大牌”球员，对比一下，你就会觉得很幸运，因为我们在世界杯上只输给巴西队4个球，而不是14个，况且还有夙敌沙特为我们垫底，还可以把失败的责任都推卸到进军世界杯的功臣身上，还可以……

Q.“大力界外球”特技补完

A. 第10期中提到了“大力界外球”特技，当时由于时间紧张本人只找到了4个拥有该特技的球员，经过资料整理，应读者要求把所有拥有该特技的球员列出来，以供排兵布阵时参考。如有遗漏请指正。

球队	号码	球员名			
巴西	6	R.Carlos	荷兰	21	Melchiot
丹麦	7	Gravesen	挪威	17	Riise
丹麦	2	Toefting	波兰	6	Hajto
法国	19	Karembeu	皇马	15	Bravo
爱尔兰	3	Harte	凯尔特人	30	Guppy
日本	22	市川大佑	元老阿根廷	2	Batista
韩国	21	朴智星	元老阿根廷	9	Cuciuffo
荷兰	7	Zenden	后备日本	26	中泽佑二
			默认球员(注)	8	Espinas

（注：这里指的是MASTER LEAGUE刚一开始球队里的原始球员）



←本作与前作相比，训练里面的挑战模式难度有所提高，同时一级一级循序渐进的设定也让初学者有了更多练习的机会。笔者认为这几个训练里面难度最大的就是带球，尽量使用盘带精度较高的球员，速度快并不一定能在这里占便宜。本部的盘带第一高手PERFECT也在这个训练里吃了不少苦头。

Q.请问WE6FE中还有没有隐藏球员？如果有，该怎么取得呢？

A. 和前作WE6一样，本作中仍然有大量的隐藏球员等待着你去发掘。获得隐藏球员的方法有两种，一种是反复获得MASTER LEAGUE冠军，就可以得到下表中的所有球员。另外如果你在CHANLLENGE MODE里面把所有的五星级难度训练都通过后，就可以得到右表里的球员。大家就对照一下表格，看看自己还差多少球员没有得到，然后就赶快去努力吧。

ジョージ ベスト	George Best	乔治·贝斯特	北爱尔兰
プスカシュ	Puskas	普斯卡什	匈牙利
フランチェスコリ	Francescoli	弗郎西斯科利	乌拉圭
エウゼビオ	Eusebio	尤西比奥	葡萄牙
ウーゴ サンチェス	Hugo Sanchez	乌戈，桑切斯	墨西哥
イアン ラッシュ	Ian Rush	依安·拉什	威尔士

位置	英文名	日文名	中文名	国籍
GK	ILLGNER	イルクナー	伊尔格纳	德国
GK	SCHMEICHEL	シュマイケル	舒梅切尔	丹麦
GK	JENNINGS	ジェニングス	詹宁斯	北爱尔兰
GK	PAGLIUCA	パリュウカ	帕柳卡	意大利
GK	PREUD'HOMME	プロドーム	普雷德霍姆	比利时
GK	YASHIN	ヤシン	雅辛	前苏联
GK	RAVELLI	ラヴェリ	拉维利	瑞典
DF	ZAGO	ザーゴ	扎戈	巴西
DF	ABELARDO	アベラルド	阿韦拉多	西班牙
MF	INCE	インス	因斯	英格兰
MF	ALBERTINI	アルベルティーニ	阿尔贝蒂尼	意大利
MF	SAMPAIO	サンパイオ	桑帕约	巴西
MF	Gustavo LOPEZ	グスタヴォ ロペス	古斯塔沃·洛佩斯	阿根廷
MF	LEONARDO	レオナルド	莱昂纳多	巴西
MF	VALDERRAMA	ヴァルデラマ	巴尔德拉马	哥伦比亚
MF	DUNGA	ドゥンガ	邓加	巴西
MF	DESCHAMPS	デシャン	德尚	法国
MF	SAVICEVIC	サヴィチェヴィッチ	萨维切维奇	南斯拉夫
MF	HAGI	ハジ	哈吉	罗马尼亚
MF	STOJKOVIC	ストイコヴィッチ	斯托依科维奇	南斯拉夫
MF	RAI	ライー	拉易	巴西
MF	BOBAN	ボバン	博班	克罗地亚
MF	SCIFO	シーフォ	希福	比利时
MF	M·LAUDRUP	ミカエルラウドルップ	米歇尔·劳德鲁普	丹麦
FW	Roberto BAGGIO	ロベルト バッジオ	罗伯特·巴乔	意大利
FW	SIGNORI	シニョーリ	希格诺里	意大利
FW	ANELKA	アネルカ	阿内尔卡	法国
FW	ROMARIO	ロマーリオ	罗马里奥	巴西
FW	STOICHKOV	ストイチコフ	斯托依奇科夫	保加利亚
FW	PALERMO	パレルモ	帕勒莫	阿根廷
FW	YORKE	ヨーク	约克	特/多巴哥
FW	Andy COLE	アンディ コール	安迪·科尔	英格兰
FW	WEAH	ウェア	维阿	利比里亚
FW	RAVANELLI	ラヴァネッリ	拉瓦内利	意大利
FW	JARDEL	ジャルデウ	贾德尔	巴西
FW	PHILLIPS	フィリップス	菲利浦斯	英格兰
FW	ZAMORANO	サモラーノ	萨莫拉诺	智利
FW	BODE	ボーデ	博德	德国
FW	KLINSMANN	クリンスマン	克林斯曼	德国
FW	DALGLISH	ダルグリッシュ	达格利什	苏格兰
FW	Denis LAW	デニス ロー	丹尼斯·劳	苏格兰



到截稿时候，本赛季欧洲冠军杯两场半决赛都已经结束。由于菲戈在关键时刻射失点球，皇马遗憾地被淘汰出局；AC米兰则凭借舍甫琴科的进球在德比大战中晋级。希望安切洛蒂手下的众多大牌球星能摆脱联赛的阴影，夺取欧洲冠军。

←赞布罗塔与坎比亚索在拼命争抢。

前几天，KONAMI官方又一次更新了WE6FE的球员数据，这次主要对亚洲的韩国队球员的数值进行了大幅度调整。有不少玩家都对提供官方数据更新表示欢迎，还有一些朋友则提供了自己非官方的数据更新。本人在感谢他们的同时还是觉得应该以官方的资料为准，尽管更新的频率和力度都不足，不过WE7已经逐渐浮出了水面……

■最新数据更新

（左侧数值为原始数值，右侧的则是更新后的数值，**红色字体**是本人认为比较重要的数据更新）

●Gabri（Barcelona）
增加了第二位置属性SH
增加了第三位置属性SB

●Katergiannaki（Olympiakos）
年龄：３４→２８

●Danishevskiy
（Spartak Moscow）
增加了第二位置属性CF

●Carr（Ireland）
增加了第二位置属性DH

●Grygera（Czech）
增加了第二位置属性SB

●Benjamin（Hamburg SV 16号）
取消了CF位置属性
增加了DH位置属性

●Berbatov
（Bulgaria,保加利亚/Bayer Leverkusen）
进攻力：７９→８２

●Pizarro（Chile,智利）
身高：１６８→１７０

●Kily Gonzalez
（Argentine/Valencia）
受伤等级：A→B

●Bernardo Romeo（Hamburg）
进攻力：７３→８２
防守力：３５→４０
平衡性：７０→７４
体力：７３→７６
加速度：７４→７８
盘带精度：６８→７０
长传精度：６４→６８
长传速度：６６→６９
射门精度：７２→８１
射门力量：７４→７８
射门技术：７０→７９

●Lee Woon Jae
（李云在，South Korea）
防守力：８１→８９
体力：６６→６０
长传精度：５１→６０
头球精度：４３→６０
弹跳力：８４→８１
心理素质：６５→８３
安定性：７３→８５
连携：６６→７０
增加了“1VS1守备”特技
增加了“PK守备”特技

●Kim Tae Young
（金泰映，South Korea）
防守力：６７→８３
平衡性：７７→８３
体力：６７→８０
速度：６７→７０
加速度：５７→６１
短传精度：５６→６４
心理素质：６６→８８
安定性：７２→７８
连携：６７→７７

●Choi Jin Cheul（South Korea）
取消了SB位置属性
受伤等级：A→B
增加了“盯人防守”特技

●Kim Nam Il
（金南一，South Korea）
防守力：６３→８３
平衡性：７０→８４
体力：９２→８６
反应：６７→７０
盘带精度：６０→６７
盘带速度：６２→６６
短传精度：６０→６９
短传速度：６１→６７
长传精度：６３→７０
长传速度：６３→６６
射门力量：６７→７７
头球精度：６０→７９
弹跳力：６９→８１
心理素质：６８→８０
连携：６５→７３
增加了“盯人防守”特技

●Yoo Sang Chul
（柳相铁,South Korea 6号）
进攻力：７６→７９
防守力：７５→８１
平衡性：７７→８５
体力：８０→８８
盘带精度：６８→６９
长传精度：６４→７１
射门力量：７６→８８
射门技术：６０→７１
头球精度：８０→８５
攻击性：６７→７３
心理素质：７０→８９
安定性：６４→８０
定位球精度：４７→７１
连携：７５→８０
第二位置属性由OH变成CH
增加了“抢点”特技
增加了“射手”特技
增加了“司令塔”特技
增加了“点球射手”特技

●Lee Eul Yong
（李亿荣，South Korea）
反应：５９→７１
盘带速度：６１→７０
短传精度：６５→７０
长传精度：７３→７５
长传速度：６８→７９
射门技术：６１→６５
弧线：７０→７９
心理素质：６８→６７
定位球精度：５３→８０
连携：７５→７２
增加了第二位置属性DH
增加了“点球射手”特技

●Song Chong Gug
（宋钟国,South Korea 22号）
第二位置属性由DH变成SB
第三位置属性由CB变成DH
增加了“第一时间传球”特技
增加了“盯人防守”特技

●Park Ji Sung
（朴智星，South Korea）
进攻力：６６→７２
防守力：６２→７２
体力：８２→８７
速度：６７→７０
加速度：６７→７５
反应：６４→７０
盘带速度：６６→７２
射门精度：６０→７７
射门力量：６９→７３
射门技术：６５→７８
头球精度：５０→６０
技术：７２→７５
攻击性：６２→６６
心理素质：６７→７４
安定性：７９→８０
定位球精度：５３→８０
连携：６６→７９
增加了“传球者”特技
增加了“大力掷界外球”特技
增加了“单刀球射手”特技
位置属性由DH/OH/SH变成CH/WG/OH

●Seol Ki Hyeon
（薛琦铉，South Korea）
进攻力：７７→８３
防守力：４９→５９
平衡性：７７→８３
体力：８１→８６
盘带精度：６４→７２
射门精度：７７→７９
射门力量：７８→８１
头球精度：６８→８２
弹跳力：７３→８０
攻击性：６５→７６
心理素质：６９→７３
定位球精度：６８→６０
连携：７５→７２
惯用脚：Right→Both
增加了“头球攻击”特技
增加了“射手”特技
第二位置属性由SH变成WG

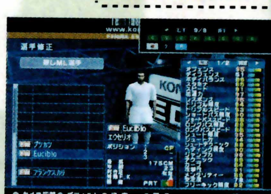
●Lee Min Sung
（李敏成，South Korea）
射门力量：８４→７８
取消了“盯人防守”特技

●Choi Sung Yong
（崔成勇，South Korea）
进攻力：７４→６７
防守力：５９→７２
体力：８２→８０
速度：８０→７８
反应：６２→６８
盘带精度：６４→７０
弹跳力：７７→７２
心理素质：６６→６７
连携：６５→７３
增加了“单刀球射手”特技
增加了“盯人防守”特技

●Lee Young Pyo
（李荣杓，South Korea）
进攻力：６６→７０
防守力：６０→８１
平衡性：７０→７２
体力：８６→８３
速度：７６→８１
加速度：８０→８１
反应：６７→７５
盘带精度：７０→８０
盘带速度：７４→８３
短传精度：６０→７１
短传速度：５９→７０
技术：６２→８０
攻击性：６４→７０
心理素质：６５→７５
安定性：６０→７０
连携：６９→７７
增加了“盘带”特技
增加了“两足过人”特技
第一位置属性由SH变成SB
增加了第三位置属性CH

●Lee Chun Soo
（李天秀，South Korea）
进攻力：７３→８０
体力：７５→８８
速度：８０→８５
加速度：８４→９０
反应：６９→８０
盘带精度：８４→８２
盘带速度：７３→８７
射门精度：６８→７２
射门力量：７０→７３
射门技术：７０→７７
头球精度：７１→６０
弹跳力：７５→６３
技术：７７→８１
攻击性：７０→８６
心理素质：６９→７２
定位球精度：７７→７９
连携：６５→６８
增加了“盘带”特技
增加了“突前”特技
增加了“第一时间传球”特技

（更新数据较多，下期连载）



←葡萄牙的元老明星球员尤西比奥在本作中绝对是数一数二的前锋，特别是射门的力量令任何一个守门员都胆战心惊。

改头换面一马当先

天下玩家笑谈人生会客室

闯关族的家

好支持任天堂的问题秃头联络办公室 game@gameach.com 问题编辑/风林



陌生吗……就像当年第一次看到风林在这里做主的时候，是否会有不惯的感觉?是不是有想把那家伙海扁的冲动?有的话那么就让这股劲头再来一次吧！电软大手术的行动怎么能够把这个总是有个家伙在自以为是的栏目落下呢？是时候让看客们的眼球转上一转了，下狠心，大动作，心里还是非常有底的，相信看客大人也会满意。废话不多说，风林还要打点《掌机迷》呢，现在感觉有像八爪鱼吴宗宪。

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 （ninclub.com）

电软招牌大菜的可怕绝杀

风秃子

碎话多，是此人的一大特色，罗哩罗嗦不拘小节，外加有点讨嫌，大概这样的家伙才能主持这样的栏目吧？看，自以为是开始了……这个栏目不会败在他手里吧？大家继续支持不可变！这个栏目到底要谈些什么……游戏是不用说了，你的生活应该也可以吧？这么长时间，写信一直是维系我们感情的手段，养成看信狂的恶趣味……

玩游戏十万个为什么大全第1

一笔糊涂帐

《电软》到五月底已出了12期，《电新》6期，半年结束。为了对邮购半年或全年的用户有个交待，做两方面的说明。

一、一笔糊涂帐。先说《电软》，2003年第一期10元，第2——4期8.4元，第5、6合刊10元，第7——9期8.4元，第10——12期9.8元，共计99.80元。《电新》从第15期——20期每本8.80元，总计52.8元，以上两项合计152.60元。邮费包装平均每本1.6元×17本=27.20元+152.60=179.80元。一次邮订全年的半年100元（这样的读者占98%），等于5.5折（半价多一点）。一次邮购半年的110元，等于6.1折买的《电软》、《电新》。这大大高于我们当初的承诺。

还不算《电软》奉送的CD宝。顺便说一下，CD宝大约八月底前送到用户手中（其中包括半年订户）。

这帐算得对不对，风林也有点糊涂。反正还是那句话，罗锅趴铁轨——值啦！

二、值是值啦，但也有许多不如意的地方。客观讲，做邮购由于环节太多（比如地址邮编打错、包装、邮递、坏损、丢失、查询等）很容易出现问题。主观讲，我们的服务意识、服务工作还不到位，给一些读者带来麻烦，在此致歉意。

半年啦，该清理一下啦。杂志社准备开展邮购工作集中清理月。请邮购有问题（包括未收到杂志、破损等）的读者写信投诉，我们尽快予以解决。

地址是：北京安外75号信箱发行部邮购组收，邮编100011，电话64472177、64472919（请尽可能写明自己的邮购编号（在信袋贴头右下角）及投诉内容）。

时间：2003年6月1日——6月30日（当然这以后也会受理）

木木的每期自拍变态相册



祭奠一下嘉嘉吧！SEGA魂大概在这系列的机器上继承得最多，但街机游戏却相应的少了些……强烈要求开发S新主机，S迷再集结吧！

—通知—

《掌机迷》(1) 5月24日上市爆卖，全部销光。谢谢所有支持风林的掌机迷。即日起停止邮购。

《掌机迷》(2) 6月15日发售，风林一定再努力！！

●脆弱的种子

《游戏批评》沉寂半年后再度出山，18期《批评》获得普遍好评。有来信质疑徐继刚（DB）怎么会给《批评》撰稿，是假冒的吧？风林不禁莞尔。DB为何不能给《批评》撰稿？《批评》为何不能刊登DB的文章？我们一再声明，《游戏批评》应该是整个中国游戏业的，《电软》只是出资兴办而已，（总有人出钱啊！《批评》一直在亏损）只此而已。所以《批评》应该得到全体游戏迷的支持。据风林所知，《批评》上从未刊登过吹捧、宣传《电软》的文章，今天没有，过去也没有。希望那些抱着门户之见的人能够摒弃狭隘的观念，着眼中国游戏业大计。真正为中国游戏业做点实事，有益的事。

中国游戏业只有这一颗脆弱的种子，还要让沙漠的风吹走！

●永久的成功

看《动感新势力》第三期中的《On your Mark》，这是第N遍，仍旧像第一次一样感动。一个简单的故事：反恐特种部队在消灭恐怖分子后，发现了一个天使般的小女孩。两位反恐精英不惜背叛组织，营救小女孩重获自由。结局当然……不过他们的理想不会死亡。

……

如果经常跑出去
就会染上流行的感冒（SARS？）
即使这样，我们也不停止脚步
因为仰视着梦的斜面，产生想要前往的心情
我们在心中小小的空地上
相互挥落 言语的雨滴
没有回答 却又仿佛已然回答
就像阅读消失了指针的时钟上的文字一般
你和我 对于能认可一切的境界来说
还过于年轻
……

恰克和飞鸟苍劲沉稳的歌声和宫琦骏创造性的动画演绎以及绝对和平主义信念，都深深震撼铭印在心中。

想起AKIRA的话：为了在电影院看这六分钟的动画插片，日本观众不惜重复买票观看。

我一定是其中一个。

秘技绝杀——112期两大搞笑BUG(笑死)：1、目录页的“格斗田鼠”；2、《电击收藏》光盘隐藏内容“点击收藏”（特此感谢长春的机战迷）



我的观点 天生我才必有用

坚持到底



“我说过我是一个天才”。我总是这样认为(天上的蠢才？！)

自从我出名在年级组以后，年级组便无人不认识我。我是死党们心目中的模范，机厅老板的铁哥们儿，也是父母心中不省心的孩子，老师眼中的坏学生。但这又怎么样呢？阿杜唱过“四个字，坚持到底”。坚持到最后才是天才。

我最向往的就是成SEGA公司的软件开发者，最欣赏的就是比尔·盖茨的中途退学，我总是这样认为我是为游戏而活。同时，游戏也是为我而存在的(有点夸张！)，没听说过“天生我才必有用”这句话吗？

爱上篮球很难，爱上一个人更难，爱上游戏机是最难的。为了那DC，我拿出全部家产，至于PS2，为了早日玩到《最终幻想X》，我每一天都在为它攒铁！无论是拥有还是渴求，我都一直在坚持，坚持到底便是胜利。

我为SEGA的沉沦而难过、伤心，悲痛之余我在想为什么SEGA不肯坚持到底，难道它没看见一直在坚持的PS已坐到了世界老大的位置上？连后起之秀的X-BOX都来竞争，我真的想不通，SEGA为什么要退出？

我为“最终幻想”系列而倾倒，每一次都让我深深感动；“梦幻之星”的出现，使我看到了SEGA昔日王者的雄风，只可惜“风萧萧兮易水寒，壮士一去不复还”。SEGA就那样的走了。最让我消沉的是大川功先生的逝世，DC的停产，还有内部的分崩离析。

对游戏机的爱是一天又一天，沉重的镜片怎能挡住我坚持的脚步，窗外的篮球声也无法将我从你身边拖走，所以我是为游戏而活。但是这一切都好像是梦，当梦醒的时候，便是残忍的现实，父母下岗对家庭是一次致命的打击。

成绩的一落万丈让我害怕，进入重点高中是父母用血汗的7000多元换来的，我感到孤独无助，因为除了游戏机，别的我一无所有。

突然发现自己长大了，可是除了游戏，篮球之外便一无是处，我不适应这生活的节奏，我感到了一种莫名的空虚。我开始怀疑我是否能将游戏坚持到底，看着眼前的种种事实，我迷茫了，难道我又要回到那学习的年代吗？我想也许是的，眼前的现实、未来的理想，它们让我放弃游戏机，这怎么可能？

在万般无奈之下，我只有暂时放下游戏机，拿起笔来刻苦攻读，为的是早日拿起游戏机，但我不会放弃游戏机，因为我会坚持到底。

我相信天才的我！

——内蒙古 王鹏

1 杂七杂八的问题

1、近几期电击真是好，尤其ONE TO TEN，电新里收录的机战影像也够搞笑，使本人在高三也轻松了一回。希望电软继续这种杂志+VCD+CD的形式。

2、电软或电新是否考虑过赠送塞尔达的CD呢？我觉得塞尔达的音乐很出色啊，特别是时之笛和风之韵，还有多罗的CD，如果有的话，一定要送！多罗真是可爱极了！

3、电软11期有某位玩友评价塞尔达时似乎太过偏激。我觉得风之韵无论从任何方面来说都超越了时之笛。亮丽的色彩，流畅的动作，令人感动的对话，甚至是天空中的一丝微风都使人感到这真是一部大作。而驾驶着赤狮子王在海上寻宝，解谜，就更体现了塞尔达传说“探索”的精髓。我认为如此完美的作品是不会有缺陷的。

4、11期电软P98右下角：NGC直读现改1350元，这是什么？请你们解释清楚！如果连GC这片无D版的净土都被污染的话，我可真要撞墙了！

5、关于支持正版的问题，我认为有多少能力就做多少事，作为一个任天堂的FANS，我当然会买正版(GBA除外，因为根本买不到，惨），虽然GC一个游戏400多，而限定版的塞尔达更是花了我600元，不过我觉得这钱花得值得，心安。当然我是有一定经济基础的，我觉得没有经济条件的玩友们不必逼自己买正版，有这份心就够了。我相信等这些玩友们有了这个经济实力后，一定会支持正版的。

6、近期非典流行，请各位编辑们们小心身体，我听说北京局势已经好转，不知实际情况如何。(江苏NUREIN)

■1、彩火君最近头发有些渐白，不知道是因为染得还是累的……每月两期的《电击收藏》到处可见制作人的良苦用心，风林每期都要看得认真（尤其是有自己参与的，笑）。请各位读者放心，彩火君的理想远大，精彩的电击期期好看、有看；2、日本推出的游戏CD速度实在是快，送都送不过来，好游戏的音乐我们是不会错过的，塞尔达系列当然是很好的选择，这位读者的心愿实现起来并不困难；3、各人各看法，虽然风之韵未必及得上时之笛。下一部正统续作还会是“风”的做法，画面基本上维持原样，喜欢的朋友有的期待了；4、GC的直读都叫嚷两年多了，到现在连个鬼影子都没见到，资深人士断定这个廉价碟子是不可能诞生的。广告上说的大概是GC的美日版转换装置吧？5、量力而行即可；6、北京的非典疫情基本上已经得到控制，不过风林还是不敢放松警惕，口罩还是要戴得，利己利人。



2 别再降价啦！

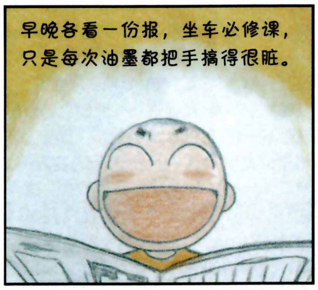
近日，本人在报纸上看到这样一则消息：据说索尼以伊拉克战争为蓝本制作了一款名为《震撼》的游戏，是否属实？听说GBASP已降到850，那我花1200RMB入手的SP就亏了350RMB。以后还会降价吗？希望别再降了，不然我亏大了。再降的话，有想用战斧把任天堂蒸发掉的冲动。(重庆 谢西蒙)

■前段时间SCE确实注册了一个与战争有关的游戏名，但最后不知怎的取消了……想来也是惧怕某些势力吧……回头说起这一降再降的SP，现在北京的价格稳定在900元，从目前的形势来看也不大有再降价的可能。谢读者倒是不必太在乎这个，尝新鲜总是要付出代价的，早年DC刚出的时候北京开出8000的鬼价，居然都有人买了，现在大概800都没人要吧？这么算起来，即便是腰缠万贯，也亏得心疼吧。

3 理想的25岁

我的高三生活即将进入尾声，而我因为高考和非典，已经被折磨得我三个月没接近过游戏了，好在我家附近有个小书店，在那里竟可以第一时间买到《电软》以及相关产品，让我有了休闲的好方法。本人乃超级游戏迷，从FC开始，我对游戏有着极高的悟性，甚至超过学习方面。只可惜我所在的新乡这个小地方，游戏十分落后，加上忙于高考，到目前为止，我只玩过FC、MD、GBA（借的）、DC(只玩过几次)、PS（我的最爱，但是是在PS厅玩的），错过了不少大作，只能遗憾了。天天看《电软》中介绍的PS2、GC、XBOX超级大作，早已让我心中痛痒难忍，于是下定决心：25岁前拥有PS2、GC、XBOX，不过到那时PS3、GC2、XBOX2恐怕早已去世了。而且，我决定毕业后投身游戏事业，制作中国顶级大作，去和小日本拼个高下，也要咱们汉字去折磨折磨他们一下。好了，就到这吧，我也要去复习了，声明一下，我可是第一次给贵刊写信，费话稍多，请多多谅解。(河南 姜楠)

■到姜读者25岁的时候，大概PS2等现行家用主机早就成老古董了。其实游戏机跟其他的家电没什么两样，好比DVD有一个看的也就够了（如果能够不贪软件的话，当然玩正版就没那么多好说的）。最近风林发觉自己的时间越来越不够用，游戏的时间也相应减少了很多。毕竟一玩起来起码要几个小时，除了自己特别喜欢的游戏宁可去挥霍时间外，一般的游戏都不懒得去理睬。大概这样的态度才比较适合自己。



— 提示 —

目前市面上存在大量翻新老款GBA，产地日本。请打算购买掌机的玩家首选SP，注意鉴别掌机在按键上的细微差别。

写在“非典”肆虐的日子

对很多人来说，非典疫情爆发的时期是黑暗的，整个世界似乎没有了光照。但对于一些痴迷着游戏的人来说，生活依旧充满了生气，即便是在面临威胁的时刻，笑容灿烂依旧。

一个月前一次朝会上，校长带着严肃的神情宣布全校进入全封闭式管理状态。取消一切大型活动，拒绝一切来校的参观访问，走读生全部收归学校管理，取消星期天……顿时，空气仿佛都已凝固，鸦雀无声的操场上只剩下一张张惊恐的脸。我们知道，这都是“非典”惹的祸。

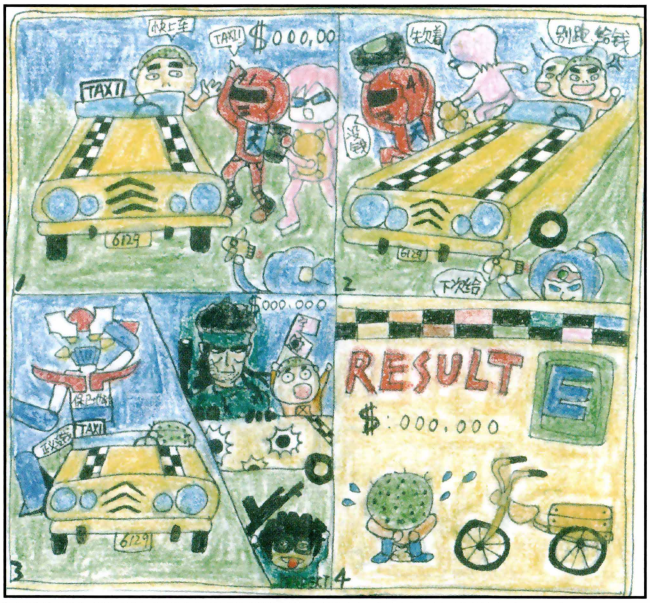
学校随后采取的一些措施，仿佛让我觉得这哪是什么“非典”，简直就是浣熊镇的T-VIRUS。学校每天都要喷洒大量的消毒液，可以毫不夸张的说，整个学校已经泡在药坛子里了。为了进一步防止病毒的传播，学校更是采取了措施，禁止家长进校探视孩子。要探视，就去隔离区。其实，隔离区就是从学校到大门的一块三米多远的空地(据说三米距离感染率很低)。现在也被堆满了桌子，桌子上还拴了许多红线。有一天中午，太阳大得很，我路过校门时看见了靠在桌子两旁的近四五百人，这边是学生，那边是家长。太阳照在家长们的脸上，豆大的水珠从鼻梁上滑下来，也不知是泪还是汗。家长们送的东西也必须经门卫消毒才能传到孩子手中，许多女生接到东西后都哭了鼻子。看着这场景，真有一种生离死别的壮烈。后来老妈打电话说她要送东西来，我连忙说不必。老妈是个性情中人，我怕她到时太过激动控制不住情绪（笑）。

作为一个游戏铁杆，一个月不打机就够惨了。但更痛的是看不成新的“三电”（《电新》、《电软》、《电击》）怎一个苦字了得！幸好进校那天《电软》刚到，所以这一个月也不至于太过枯燥。“物以稀为贵”，这个引用可能有些不恰当，但却是我这个月看《电软》的感受。这次的《电软》我没敢一口气把她看完，我怕看完了迎接我的将会是黑暗的29天。就连我喜欢的“家”，我也不得不分成5天来看，唉……

“暴雨之后是彩虹，隆冬过后是暖春”。一月的苦日子就要熬到尽头，我又可以冲进书店去买可爱的“三电”，又可以重拾家里那台老掉牙的PS手柄。生活，原来如此美好！

在这“非典”肆虐的日子里，我要大声地说：“有你陪伴真好，我可爱的《电软》！

——四川 彭屿



●终于凑齐了全套的疯狂出租车，而SEGA表示这个系列已经完结，也使得这三作收藏价值更加不凡。由于本系列游戏是跨平台推出的，所以风林依次选择了GC版一代，DC版二代以及XB版的三代来收藏。就个人感觉，一代还是GC版最好，手柄也给足了面子，非常顺手。满足中……

●入手VB后，风林的硬件购买计划基本上告一段落，下次解囊的时间暂定2005年新主机发售……

●SCE公布了PSX，那架构简直是给有意购买却囊中羞涩的玩家一记勾拳。真是有钱人才能消费得起的东西，外形酷，配置高，一直以来SCE设想走的路线如今终于开始拓展了。纯游戏机看来再也不会成为今后的主流，比较于任天堂赚小孩子的钱，SCE认清了盯死有钱人的口袋才是自己应该坚持的路线……

●这几天北京的温度实在是高得厉害，平均也都在30度左右，尽管今夏雨量偏多，但却使得气压令人难以喘息，憋闷得很。

●今年最期待的东西应该算是XBOXLIVE在港台的架设了。届时应该会有新的结款方式，信用卡这道门槛也不会成问题了。

●这两天与编辑SONIC就XBOX版“重返德军”展开了讨论，经过风林云山雾罩的海侃，这家伙居然有了买XBOX的冲动。回头找来XBOX的连机线，对战一把应该是肯定的。

●今年NBA到底是谁拿冠军呢，6月5日即将展开的总决赛会是编辑部每天谈论的重要话题。与外界一致看好马刺相同，风林也觉得实际上总决赛在前段时间就已经上演过了。

●“电脑战机MARZ”日本某杂志居然只给了26分……真是想不到。想当年DC的超级高分，实在不相信会是同系列游戏，不过试玩之后却有改观。

4 只买掌机迷

我是“家”的忠实读者，给“家”写过几封信，当我买到第111期《电软》后，我回到家一看，觉得这期《电软》和以前有些不一样，看完后，觉得进步了很多。当然这只是我个人观点。因为说实在的，我买《电软》其实就是喜欢“家”这个栏目和GBA的内容。一是我只有GBA和MD可以玩。二是我是个超级游戏菜鸟，无攻略的GBA游戏大都对我来说很难。好在我有《电软》。三是我根本就不懂电脑，对科普园地一窍不通(虽然我看不懂，但确实是好栏目)。

这期《电软》中的“家”中的一位朋友写了“为穷玩家喊冤”的这么一篇文章，我看后对作者表示谢意与感激，他道出了玩家的心声，使得我对事物有了新的认识，由此我也得谈一下我的苦处了，由于我每月只有20块钱零用钱，而《电软》的小编又出了《掌机迷》。所以我不得不作出选择，更何况《掌机迷》又有抽奖活动，所以有GBA的我更渴望有一台GBASP。不过条件好的话，如过年有压岁钱，我还会买《电软》的，绝对。

下面我再提一些建议：

1、能否在《掌机迷》中增加一个“掌机迷的家”栏目？2、能否把《电软》中的“漫画欣赏”改成“傻子日记漫画版”一、二期也行啊；3、我希望能把RPG幻想辞典改成游戏古玩街。因为游戏古玩街真的不错；4、“闯关族的家”可以再增加2页吗？如果是那样太好不过了。

最后，我再唠叨几句，如今非典当道，风林还有其他的编辑们一定要保重好身体。另外，我在“唐山晚报”第17版（5月12日）看到的“日本为何无非典”。1、不随地吐痰；2、勤洗澡洗手；3、水处理完善；4、垃圾细分类。看来我们学习的不只游戏，还有很多啊！（河北 黄亮）

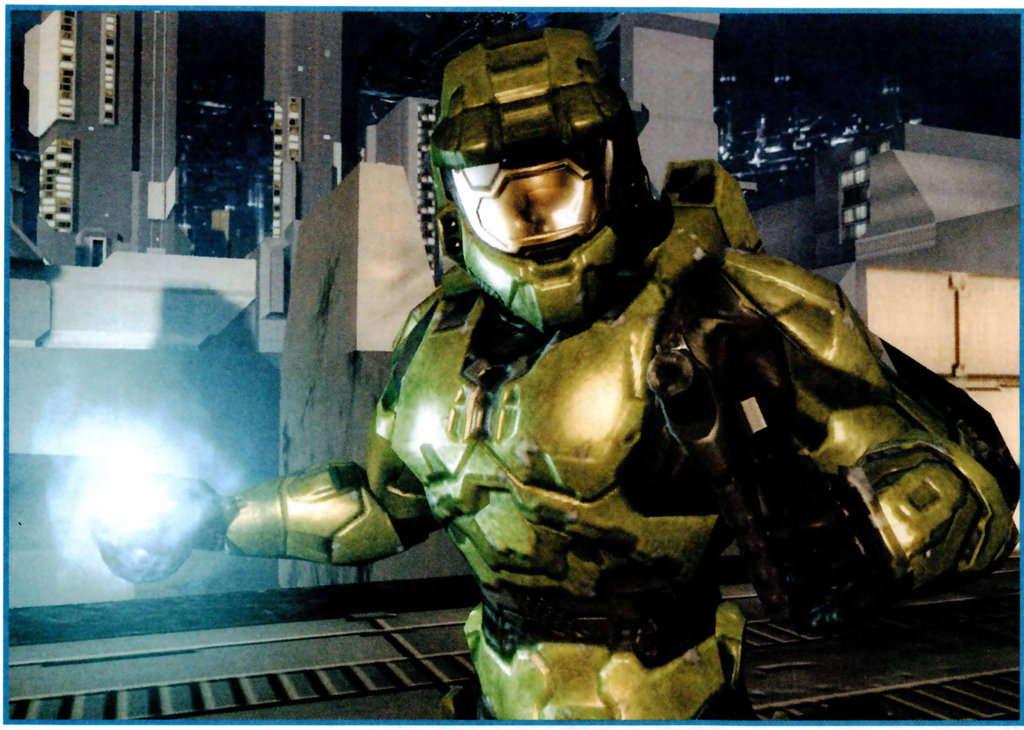
■《掌机迷》第一期一上市就卖到断货，出乎风林的意料。也可见广大读者对掌机相关情报的需求。《掌机迷》与其他刊物最大的不同就在于书与光盘二合为一，今后两者在互动方面将是趋势之一，例如互动游戏攻略，通过实际演示的讲解显然要比枯燥的文字有趣得多。第一期虽然有很多不足之处，但通过编者的努力相信会逐渐让大家看到我们的想法。成熟总要有一个过程，但是我们还是希望在即将推出的第二期中能够让大家看到新的变化。



5 到底游戏还是DVD

近期最大的新闻，莫过于索尼开拓大陆市场。虽然成功与否还是个未知数（甚至极有可能走世嘉的老路），但毕竟敢于迈出第一步，才有成功的可能。这就要看索尼的营销策略了，当然，索尼在市场营销方面的实力毋庸置疑的，上期中说索尼要把PS2作为高端产品来卖，我觉得这不太可能。首先，是价格因素。索尼的高端产品有哪一个下过四五千元，笔记本电脑、数码相机，还是MD，而PS2的价格充其量不会超过1800元，而在中国PS2的价格差不多等同于一个索尼的CD随身听。再次，索尼的高端产品一般以小巧、便携而闻名于世。PS2当然比XBOX小得多，但比起GBA……国人只会把它当成搭载了游戏功能的DVD，它根本够不上高端产品，所以，我认为，如果索尼把PS2放到电器商场中，打出游戏+DCD+网络的招牌（裕兴），单凭索尼这块牌子在中国的影响力，再加上相对于众多DVD高昂的价格和天花乱坠的广告攻势，有几个人会去关心PS2的播放能力？（北京 程春）

■先不说PS2还能不能进中国，就说这播放能力问题，在中国显然就是一个硬指标。不行就是不行，老百姓恐怕不会管那么多，更不会去想到自己看的是什么价钱的碟子。你若不好读，那就是你的质量问题，兴许告到消协都说不定……再说，凡事也不能太乐观，SONY把机器的价格定到3000以上没什么新鲜的，要真是自愿与水货同价销售，倒令人奇怪了。以前说过港台市场的价格值得借鉴，那也只是猜测而已，SONY的天才们的伎俩要是能够被人识破，那真是见鬼了……



这是今年E3令全编辑部上下最感到兴奋和震撼的游戏——HALO2。

这绝不是一个看画面的绣花游戏，但它确实能够给你最大的视觉享受。相信广大读者已经在上期电击收藏中领教了游戏的厉害之处吧？虽然那段镜头因为是现场拍摄的缘故算不上清晰，不过却可以让我们对这款划时代的游戏有了一个大致的理解。而我们看到的那段影像，也仅仅是游戏的开场部分，在没有全部完成的情况下，我们的兴奋也仅仅是游戏发售后所带来的零星而已。发售日定在2004年春，时间上还非常充足，在此基础上的再提高是绝对有可能的。况且支持XBOXLIVE的加入，势必会令游戏在玩法上给人以全新的认识。

太期待了。虽然风林心里期待的游戏很多，但是其中之最就只有这个——XBOX的强大确实在想象之外。

HALO2

杞人难当。尤其是任天堂总是能把自己的腰包装得鼓鼓的。在任天堂公布的众多大作当中，想当然的会把“马里奥赛车”放在第一位。不用多说，这系列游戏是目前所有RAC游戏中销量最大的。游戏的好玩程度大概不需要花太多的时间和口舌来说明，看上去非常简单的任天堂游戏总是能够带给人们更多的乐趣，无聊的噱头都可以滚开了。就好像右边这个小家伙，大概没人会相信有人痴迷到COSPLAY它吧！

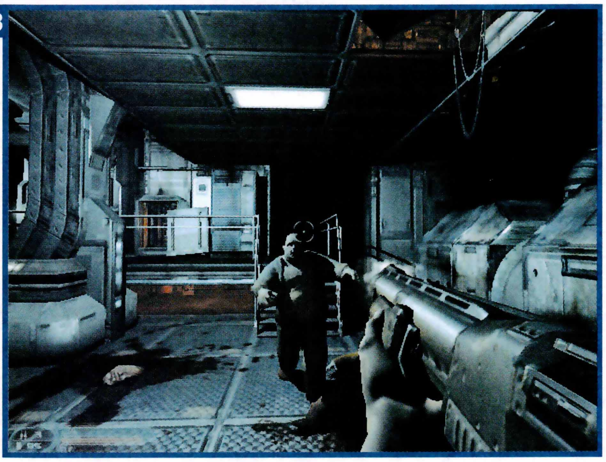
一相情愿。在没有盗版撑腰的环境中，GC的销售非常艰难。借口太多，耐心太少，再去叫嚣游戏不好玩，还有什么必要呢？自己的浮躁使人对游戏失去兴趣，盗版的泛滥令游戏在许多人心中变得一文不值。抨击别人的时候，自己却还可以讲出大套的道理，这种奇怪的现象值得反思。否则就真的无路可走。

有些人就是缺乏试一试的勇气，还说成自己不屑。好玩的游戏虽然很多，但是若要众里寻觅一款适合自己的游戏，我想还是不难的。任天堂，就总是能够给人勇气和希望。这是最后的阵地。



PIKMIN2

DOOM3



玩FPS的相信没有不期待“DOOM3”的。PC版将与XB版携手发售，起初看到画面，风林还多少有些怀疑游戏的画面会不会达到宣传中的效果。如果上面这个游戏有超大规模场景出现的话，XB要想保持这样的画面则有些困难。但从目前厂商公布的场景看，还没有一个像“HALO2”那样宏大的场景出现……等着瞧……

我的父亲、母亲

父母给予生命，而游戏又往往是许多父母不能给予和认可的，能够得到他们的理解对于自己的人生都有不同的意义。彼此的心灵需要情感上的交流，把时间自私的浪费在糟蹋的游戏中显然会将相互理解化为泡影。

小镇不大，我就降生在这里。上一辈似乎很顽固。对电玩是很敏感的。在我小时候的记忆中，父母连单机的俄罗斯方块也没有给我买过，后来也只是多了台FC。

从初一接触了ARC后，和玩友们一直都从事着地下党的工作。有时也去玩了一元一小时的PS。父母当然极力反对。记得初二时，因为放学去玩了一会街机，给同学举报了，与班主任大吵了一番，旷了一天课。母亲又急又气，而父亲足足半年没理我！

现在，想起当时仍是非常美好的回忆呢？游戏一天天发展起来，X-B、PS2、GBA这些神奇的玩意儿一古脑儿冒出来。而且上了高中后接触了《电软》，我的眼界更加宽广了。同学们很多都购入了GBA，我却只有GBC。不过，我觉得我比别人更幸福。因为我可以光明正大地坐在母亲身边玩《口袋妖怪》、玩《塞尔达》。而朋友们却仍在地下艰苦奋斗着。

是的，我的父亲、母亲都变了，他们变得理解我。他们支持我搞漫画。当我说我以后要为游戏人设时，父亲笑着说：“那你要努力成功啊！”当我周日BOSS那儿玩PS2时，母亲亲切地说：“要去玩的话，记得早点回来啊！”

我买《电软》，他们也从来不干涉。我的电击收藏全部贴在床头的柜壁上(像贴在书封面上那样)。母亲见了，轻轻一笑：“你可不能整天迷着这个哦！”

记得春节的时候，父亲和弟弟一起玩FC，欢声笑语，其乐融融。而我在一旁给两边加油。母亲进了来，对父亲假装生气地说：“一天到晚玩游戏，你把他们都惯坏了！”父亲咧嘴一笑：“真的很好玩哦！你也来试试啊！”说着，把光枪往母亲手里塞。母亲半推半就地接过来。后来……后来大家也都知道了吧！一家四口人被一台FC联系得更亲密，更欢乐。

虽然我只有FC和GBC，但是我有如此理解我的父母亲。我还有什么可说的呢？

我只有真心祝福：爸、妈愿你们永远年轻、快乐。你们是最可爱的人！

——皖服 轮子

在这样的日子里

对于某些人来说，这本书上满载着枯燥乏味的文字，但对于电软读者来说，这百十来页的图文却包含了难以言表的真挚情感。只有在这样关键的时刻才能令我们靠得更紧，在文字中，我们体味着自己的人生……

我不知道，我们的国家正承受着什么？在这樱花飞舞的五月，我们正承受着什么？恐惧、无助、封闭、隔离。

这已经是第二十七天了。

整日，除了几个浊然的眼神的对视，就只靠几本过期的《电子游戏软件》过活了。这种日子里书香依旧，举起头，天是灰色的。

差不多已是完全锁闭的校园里，总还是有吃有看的，可是那微小的却又将要放弃的愿望——按期购得下月《电软》看来是不可能达成了。随它陨灭吧！这飞来的祸啊，让人们学会等待和沉默吧！几本过期的爱刊也已能让人在这死寂的时空里激起过往的热血了。可是“知足”者的心上总有被一万只蚂蚁踏过的感觉，灰蒙蒙的天啊，认命吧！

我们始终是让上天握于股掌中的。

这么一天来了，校方观察学生们情绪不稳，鉴于本地并非一类疫区，决定由专车每天带一定数量的学生上街“放风”，每人只有一次机会，且只有一小时时间。

我按住乱跳的胸口，踏上了找寻自由的路。到达目的地，一阵惊呼，人们奔向ADIDAS，奔向KFC，奔向各大银行，却没有人了解我在寻觅什么，心中顿然燃起了一团火，我跑遍了步行街所有的书报摊……结果不是卖空就是不进此书，我不是个喜欢放弃的人，我记得清楚，当天所到之地每个角落……一个钟头，就在这一个钟头我不知道自己输给了谁。

那一个钟头的每一分钟每一秒我记得还是那样仔细，在异乡的街头，第一次的茫然、无助，一粒细砂打入了眼中，眼前朦胧了。天是灰色，在笑我，笑我对某种不值得为之付出的东西太直执了？心中的火再次奄息，没有一点光和热。

回到了学校，又翻来了那几本过期的杂志，书香依旧，灰色的天终于忍不住下起雨来，雨打樱花散，回家的冲动……

又过了十天左右，有人真的耐不得了，好几位工商系的英雄，就因为跳墙离校而被开除，阿门……自古中国人里就是有这么不怕死的勇者，别人只是看黑作笑，但诚然的成全了我。

在这样的日子里，我活像个地下工作者。

他是个大三的学哥，“越狱”后，他奔走了四个书屋，才帮我搞到了这么一本，我们在校园后的铁栏边交易，这份久埋于心中的希望，这份迟来的爱，从粗铁栏杆的缝隙中递了进来，我几乎不敢相信……可是那沉甸甸的感觉……不知风林是否能走进我的世界，我无语相谕了。当时，又是那粒可恶的砂子。

翻开来，一切安好，众位仁兄都安好，合上！到了真想看时再看，一气看完了就没的看了，“家”最后再看，翻开……再合上……如此而已。

如今真算是看完了，连广告的每个角落都挖出来看过。

在这让人难忘的日子里，闭上眼，回头想想，这几年的游戏路，喜、怒、哀、乐搞到今时今地，为了本杂志，差点神经病了起来。

……

支持《电软》五年，五年！不算是个新读者了，未曾提笔过，因为真正的铁杆都有体会，默默的支持才是老读者对他们最深的情，也是《电软》最最雄厚的财富。

可如今在这样的日子里，不得不给“家”添麻烦了，惟有将这绵绵几页敬上，不写不快。

作为一名大陆玩友(贵刊铁杆)，没有第一时间拿到《电软》的失落心情；作为一名大学生，与国人一起共敌瘟疫，而且不得解的复杂心绪，一并寄于远方的家人！

笑忆当年DC停产，忍将《电软》撕个粉碎，发誓再也不购，却又偷着看别人的那份——生活中有些东西一但拥有，便再也无法失去！

已是深夜，银光下手抚过亮滑的书面——这惟一能让此时此地的我在思想窘困的时候坚强起来的信念。想想忙碌中危险中的风林、天师……这不再是一粒砂子了，眼前的《电子游戏软件》恍成两本。

我心中最可爱的人，非常时刻保重。

——辽东学院 红尘の狂少



6 理解万岁

离上次写信又有好一段时间了，这次我还是想和你好好的聊一聊，虽然知道你的确很忙，但我还是不得不占用你宝贵的时间，请风林耐心看完哦！

最近我有一个奇怪的感觉，感觉我和你在某种程度上对游戏都有相同的认识和对游戏的直觉。以前看到你谈“零”、谈“SH2”的各种看法时，都有一种激动的感觉，就好像是说出了自己的心里话一样激动。当你说你非常喜欢“SH2”中音乐渲染的气氛，喜欢那种令人心里恐慌而又兴奋的感觉时，我是多么高兴，因为我玩"SH2"就是想体验一下那样的感觉！

去年的E3结束后，我发过2封电子邮件给你，不知你记不记得？当时我自己截了几张“御伽”的图片给你看（当时还不知道叫“御伽”），我之前看了四五遍宣传动画，从各个角度分析了一下这款游戏，最后告诉你，我觉得这款XB上的游戏很出色，当时你没有回复我你对它的看法。在今年的电软上（好像是一二月份的），缅看到你对“御伽”的评价，你说你那段时期很欣赏它，基本上和我想的一样！（心灵感应？）

我欣赏的游戏类型有ACT和AVG这两种，任天堂的游戏在这2种类型上表现得很出色，所以我比较喜欢任天堂的GAME。RPG我不会花太长的时间去玩（记得你也说过你不会花太长时间玩RPG的！），偶尔玩玩比较经典的。通过这14年多的游戏经验，我对我所喜欢的游戏也形成了一种概念，就像任天堂的游戏哲学一样——快乐游戏！不注重外表的华丽，只注重内在的充实！我非常欣赏这种注重游戏性的游戏！（宫本大叔是我的偶像！）不管它在未来会不会被淘汰，我是永远支持它的！

对于“晨练”，我没什么吃惊的！支持你！记得我初一暑期时，每天早上6：30到机房去PLAY2小时！

最后，我对杂志想提点自己的意见：

1、减少攻略的篇数，一定要减少。自从《电软》100期以后“攻略”猛增了好几倍（原来最多四五篇啊！）太浪费页数了。

2、那个什么“手机音乐”的小版块我真的不知道是怎么会被采用的，难道不知道中国的玩家大部分是学生吗？学生怎么会有那么多MONEY来买手机？还不如把那一点面积添加到“大墙画廊”去或多介绍几部好看的漫画！

3、应该多登一些玩家身边所发生的故事，我想这样的文章可能会更贴近玩家的生活！你们期期都登出一些世界的评论，看多了真的是很无聊啊！

4、目前的商品广告太多，玩家提出了抗议，现在商品广告少了，“电软”自己的广告却多起来，真不知是好是坏。（湖北 左吉）

■大概是SH2实在是太高了，这次的续作令人多少有些失望。尤其是在情节上，与二代相比略显单调，缺少高潮。主角希瑟也仅仅是一个场景接着另一个场景不停的进行下去，而交代故事的画面却没能留在脑海中，起码没有二代那么深刻。或许是自己没有认真的打吧，仅仅把中级难度穿了一遍，如果时间充裕些的话，或许会再进行一遍……

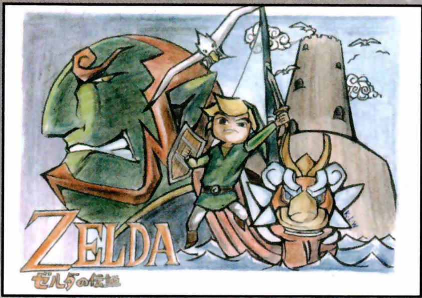
这次“零·红蝶”似乎有些意思，虽然还没有发售，但是故事已经给人很多的悬念了。不知道十四式胶卷的威力有没有减弱（只要时间把握得当，对敌人的伤害度绝对不低，在打一作的时候基本上就没怎么用过其他式的胶卷），而相机难道跟深红用的还是一样的？？

下面准备练习的是XB的“恐龙3”和GC的“JOE”，在没有充裕时间游戏的情况下，动作AVG类自然是本人的首选。

— 提示 —

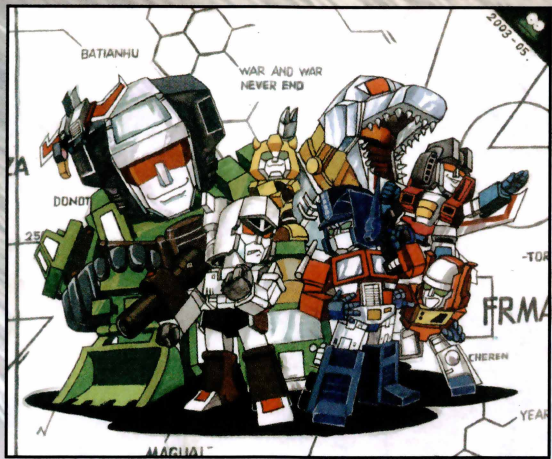
入夏，请玩家在游戏的时候注意室内通风，尤其是在非典期间，更是要保持空气流通。另外，在游戏的时候请尽量控制室温，尤其是PS2、XBOX这样的高发热量的主机，更要避免机器过热对硬件的危害。

佛祖保佑秃头的人



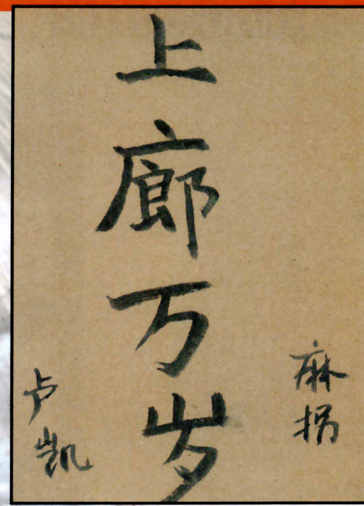
【ZELDA】 贵州 全飞霖

超级精美的临摹作品，最近也陆续收到不少ZELDA的相关画稿，看得秃子心理这个高兴。



【变形金刚】 广西 卢凯

不知道现在的孩子看到“变形金刚”会是什么感觉……他们的脑子里大概都是高达和EVA吧。小卢的画稿水准一直是画廊里一大亮点，右边是他在硬纸板上写的字，感觉蛮气派。欢迎各路画家前来“踢馆”。





【海贼路飞】 珠海 张苡楮

目前一直坚持追看的动、漫画就剩海贼猎人和浪客了，一来自己多了也看不过来，二来现在的盗版漫画书的价钱实在是太高了。有的甚至够买下全彩的电软了。实在是黑得可以。

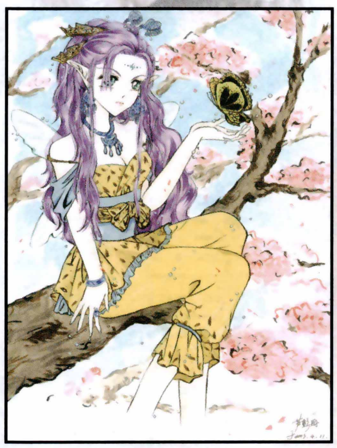


【泰娜莱莎】 广西 官忠宁

我说老官，你不是连这个游戏都玩了吧？最近你的画路是越来越广了，居然连这个都有，这游戏在北京根本没有卖的。



【帕因】 山东 刘聪



【无题】 武汉 芦彭丽

别问我为什么要登右边这幅画，自己看吧！



【友谊】 宁夏 李逗逗

10岁的小读者寄来的稿子，怎能不用，再说画功确实不错，虽然内容略显幼稚，但却传递出对电软真挚的感情。也希望电软可以让各年龄层的读者都能够接受。



【诸多理由】 广西 黄智勇

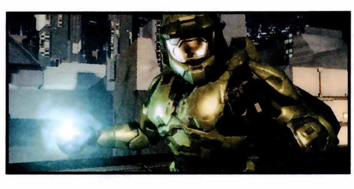
黄读者来信表达了很多不满，在这里风林就不一一解答了。不过最近编辑部上下发现一个非常奇怪的现象，玩家在自己的画稿里，总是把宇部君画得凶神恶煞，或是娇柔百媚，令人看上去十分难受。怎么说我们宇部君也是一表堂堂的超级帅哥，大家下次再画的时候注意了。连一向拿丑当俊的秃子都看不过去了。



【忍】 四川 李晓勇

续作公布了，主人公换成了女的，看来秀真登场的可能性不大了，最多是个死跑龙套的角色。现在的游戏，以女性担当主打的越来越多，不要说恐怖、格斗游戏了，现在的RPG也更是有明显的大女子倾向。难道是厂商觉得女孩子的钱好赚？还是认为这样更能够吸引男性玩家的注意。

大墙画廊 vol.81



←“强到死”大概就是用来形容这款游戏的。

HALO 2

次世代传媒联盟

你知道国内最畅销的游戏VCD是什么吗？

当然是金版MTV。然后是银版MTV。

现在是……红宝石版MTV！

首次VCD光盘加音乐CD同时推出永远感动永久收藏

2003年以来十余部经典游戏大作MTV

全新演绎 全中文歌词



上市热卖中

电玩新势力 MTV3

传世经典游戏MTV加同名音乐CD

红宝石版

全国热卖中

MTV3红宝石版VCD光盘
配套CD音乐光盘
精美外包装说明书

接受邮购

定价：8.80元(双光盘)
邮购简称“红宝石版”

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

看就看真正的DVD!

中文可开关字幕 多角度欣赏 全动态菜单



SD高达G世纪NEO、忍、生化危机0、幻魔鬼舞者、鬼舞者2、丛云、死或生3、决战2、最终幻想10、最终幻想11、樱大战4、ZOE、王国之心、机动战士高达、吉翁最前线、铁拳TT、宿命传说2、死或生沙滩排球



CG映像馆 樱大战·热血青春、星海传说3、DOA极限沙滩排球、FFX-2、SD高达NEO、无尽沙加、真·魂斗罗、阿尔戈斯战士

电玩万花筒 塞尔达传说风之韵冒险历程、王国之心精彩集粹、魔颤2杀戮战场、DOA浪漫沙滩之旅、超级忍终极BOSS战、铁甲飞龙S级通关

劲爆MTV 混沌军势、ZOE-ANUBIS 、真·三国无双3、龙战士V、幻想水浒传3、鬼武者2真人MTV、铁甲飞龙ORTA

上市热卖 少量库存



秉持电新DVD1.2代成功和成熟的基础上，DVD3在技术方面将有革命性的变化。图像更清晰，制作更精美，视觉冲击更强烈，图形界面更人性化，奉献给你高素质的享受!

《电新DVD1》《电新DVD2》《电新DVD3》出版热卖中，定价每本10元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取


For All Animation Fans
献给喜欢动画的你
用影像的方式介绍动画
千年女優
樱花大战3OVA
影像才有魄力呀
超能ROD
阿倍野桥魔法☆商店街
魔力女管家~更美的東西~
圣斗士冥王篇主题歌 地球仪
星空的邂逅主题歌 SNOW ANGEL
战斗妖精雪风OPERTION2
两个我都喜欢
双光盘
影像光盘
+
音乐光盘


ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
双光盘
JUNE.2003
Vol.5
售价:8.80元
宫崎骏监督作品特辑
附吉卜力动画主题歌特典CD
当然是歌好听啦
他们都已找到了最爱,你呢?
六月十四日劲爆发售







PS2	厂商：IDEA FACTROY	发售日：2003.5
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

混沌时代3 时之封印

■游戏模式的选择

游戏开始前可在MODE CHANGE进行模式选择，时之封印是主篇，SLG与RPG部分相差不大，下面的攻略就以此为主。

混沌时代VER3是以SLG为主体，在登场国家中选择一个进行游戏；KINGDOM OF CHAOS　THE ANOTHER TIME是以SLG为主体，在登场武将中选择一个作为君主进行游戏；SPECTRAL TOWER 则是以RPG为主体。

开始可设定角色，能力分别为：STR力量——决定攻击力；VIT防御——决定守备力；MEN精神——决定魔法防御力；INT知力——决定魔法攻击力；AGI速度——决定行动快慢；CHA潜力——决定成长速度。

■RPG部分

RPG战斗教学

位置与攻击：速度快的武将先制攻击，战斗中人物左边有速度表，随时间增加，涨满后中间被称为攻击值的数字加1，这个数字决定角色进行攻击的次数，强力的技或魔法消耗较大。按下武将位置对应的键后，就会进行攻击，后卫的武将攻击力会下降。

技的使用方法：当敌人有两名以上时，要选择攻击对象，与武将一样，敌人的位置对应于十字键的四个方向。当攻击值达到特技所需要的量时，按住武将对应键一定时间，武将就会进入蓄力状态，身上发出波动，这时输入相应的指令就能发动特技或魔法，输入失败则不作行动。当攻击值大于1时，一直按住键不放，则武将会使出自己的得意技。战斗中按start可以察看技的指令与必要攻击值。

道具的使用方法：当角色进入蓄力状态时，按下L1键，会调出物品栏，可以从中选取要使用的道具，之后按下使用对象对应的键就能使用了。

逃跑方法：要想逃跑的话，首先攻击值至少要有1，然后进行蓄力，并在蓄力中按R1键，但需要注意有时逃跑会失败，而有的战斗则是不可逃跑的。积攒的攻击值越多，逃跑越容易。



指令解说：

装备——进行角色的装备变换
能力——察看角色具体能力
队列——改变战斗队列
道具——使用道具
技表——察看角色特技列表
设定——游戏中的各种设定

探索时的注意要点：

1. 在城中探索可以购买武器防具和道具，是强化我军实力的好方法。买了武器和防具后，要记得在情报指令中选取武将进行装备。
2. 在酒场中可花钱雇得同伴，但一般实力较差。另外在探索时遇到武将的话，有时与他交谈就会加入，有的要将其打败才会加入。
3. 战斗时多用必杀技，有的技可通过连打o增加威力。
4. 遇到魂之器要记录，一般马上就要进入boss战了。
5. 有时战斗后，我方武将的能力会得到提升，这对提高我方实力大有帮助，因此一定要积极的进行探索。
6. 战斗是要注意属性的相克：火对风强，对水弱；水对火强，对土弱；土对水强，对风弱；风对土强，对火弱；光与暗属性互克。
7. 探索时会遇到一种蓝色宝箱，只有队中带有盗贼（シーフ）或宝物猎人（トレジャ—ハンタ—）时才能打开。
8. 在探索迷宫时，按方块键可随时脱出。

■SLG部分



内政时的情报表示：会显示本月天气及未来三个月的天气预报，还有军师，虏心及友情者的名单，以及雇佣武将数，处点制压数和总兵力。下方显示收入，所持金和获胜率。收入为处点总收入-武将雇佣费。

内政指令解说：

1. 移动：部队移动命令。当目的地为敌国城池时进行攻城战。移动时会显示目的地情况及所需时间。按三角键可取消移动命令。
2. 征兵：各部队士兵数补充，L1键为一部队兵力全数加满，R1键为全部解散。
3. 人事：可以进行太守任命、军师任命、武将解雇以及决定奖励顺序的行动。军师应找智力、指挥值高的人担任，有了好的军师可以防止手下武将叛变。而任命太守则可缩短筑城等内政活动的时间。
4. 内政：派闲置武将进行筑城，投资及治安行动。筑城可以提高城壁强度，投资可以振兴商业，治安能使城中的治安得以改善。
5. 忠义：提升武将忠诚度。虏心——与异性武将定下婚约，使忠诚度达到最高。友情——与同性武将结为好友，使忠诚度达到最高。褒美——赏赐武将道具，提高忠诚度。
6. 地图：察看地图上的城市与部队配置。
7. 战记：保存与提取记录。
8. 探索：派部队到城中探索，进入RPG部分。
9. 编成：部队的编成操作。R1为新部队作成，R2为破弃已有部队。
10. 情报：察看各种信息。武将——察看武将具体情报。部队——察看部队详细情报，并能进行编成。处点——察看处点详细情报。
11. 外交：与他国的外交指令。劝诱——说得他国武将成为同伴，魅力高的武将容易成功。在劝诱时还可以看到武将之间的适性值，尽量派适性值高的武将进行。同盟——与其他势力结为同盟。
12. 策略：行使对战争有利的各种计谋。●贿赂——送给敌国武将宝物，使其忠诚度下降。●破坏——使敌国处点状态值下降。●禁咒——君主亲自使用必杀技向敌国处点间接攻击。
13. 机能：改变游戏设定。　　14. 终了：结束本月内政。

战斗指令解说：

战斗开始——进入战斗。

指示——设定阵型与作战，可选择通常型，攻击型（攻高防弱）和防御型（攻弱防高）三种阵型。作战：敌歼灭—全灭敌军；突破—以突破为主；必杀技—

使用必杀技；合体技--使用强力合体技；退却--从战场撤退；队列变更--改变队列顺序；兵种确认--察看各部队兵种及地形，天气影响。按L1或R1可察看详细情况。



SLG战斗部分注意要点：

1.一支队伍可编成4名武将，每名武将最多带领49名士兵，在战斗之后一定要及时补充兵力。
2.由于我方最多可以同时移动四支部队，因此要安排好移动顺序，争取做到以多打少。在迷你地图上，蓝色标记为己方处点，绿色标记为无人占领处点，红色标记为敌方处点，紫色标记为我方正在移动的部队。
3.各种士兵都有着特定的地形与天气适应属性，运用得当可发挥极大效果，因此在出击前一定要注意天气与地形情况，并仔细察看出击队伍的士兵属性。
4.战斗时，武将头像下方分别为必杀技槽与士气槽，左边为所剩兵数，合理使用必杀技可以左右战斗的胜负。
5.战斗开始后各部队不受控制，当下面的时间槽减完后才能再次下达指令。
6.笼城战时，迎击部队的数目依所在据点城壁值所定，最大出击数为4队。
7.捕获敌人后，如果武将愿意归顺可将其纳入麾下，若不愿归顺可选择解放或是斩首。解放后武将成为浪人，可在探索时收得也可能被敌国得到。选择斩首则该名武将不会再出现，但这样做会降低我方武将忠诚度，不推荐使用。
8.关于我方被捕武将，在笼城战时被捕若最后笼城成功则作为该城政治武将出现，若城被攻陷或在遭遇战和进攻敌人处点时被捕则有可能被敌方所用或斩首。
9.当进攻目标的敌人实力过强时，使用禁咒削减目标的城壁及士兵数，可达到事半功倍的效果。

[第一章] 诞生！新的国王！

拉蒂亚ラディア王子阿鲁非尔德アルフィルド(以下简称阿鲁）给好友祖尼ジュネイ扫墓之后，遭到几个黑衣人的袭击，这时他的友人威莱斯ウェレス赶来助阵。在祖尼墓前，阿鲁非尔德发誓守护他为之付出生命的祖国。在威莱斯家，他的妹妹蒂法ティーファ约阿鲁在拉蒂欧鲁ラディオール之树下谈话，可以在魂之器记录，屋外可向他的父亲洛古ログ学习战斗方法。出屋后会随机遇敌。出屋向右走，在道3向上就能到达拉蒂欧鲁的树。在那里，蒂法向阿鲁表达了爱慕之情。



在赛农ゼノン教国，黑衣人奥尼基斯オニキス报告后，首领巴盖姆バーゲム认为拉蒂亚有了一定的战力，要趁现在剿灭，派出手下阿布多马アブドマ进攻。

艾尔非斯王卧病在床，作为王子的阿鲁领兵抵抗。首先到嘉里昂迎击敌人的海王军特别攻击队，因为是第一战，战斗十分简单，正面对决即可轻易取胜。攻下嘉里昂キャリオン后，埃尔非斯王突然病危，阿鲁赶回城去，使用探索指令进入王宫。当阿鲁赶到时，埃尔非斯王已经不行了，他把国家托付给阿鲁后就离开了人世，阿鲁则即位成为国王。

赛农教国，教皇蒂洛斯デュロース得知先头部队战败的消息，任命巴盖姆为队长，进攻拉蒂亚。

[第二章] 英雄的归还

本章登场敌人有上方的妖精族长艾里艾尔エリエル带领的妖精族，左上方以盗贼ゴライオン为首的盗贼团，右边白骑士ソロ领导的圣骑士团以及左下方的赛农海王军。

注意要点： 1.本章战斗并不难，只要做到以多打少即可获胜，同时要多收得一些强力同伴，为今后的战斗积蓄力量。
2.圣骑士团的势力范围离我方最近，一开始可集中兵力将其攻陷，不给其发展的机会。
3.守住交通要道，让几个势力互争，坐收渔翁之利，等时机成熟再大举进攻。

灭掉所有势力后，拉蒂亚军制压了大陆南部。阿鲁从志愿军的口中得知拥有“拉蒂亚的军神”之称的莱亚现在正在格莱利欧グレリオ城，马上与威莱斯、蒂法和洛古组队前往探索。这个迷宫很小，战斗也简单，一直向前就能见到莱亚。但威莱斯称她为背叛者并动起手来，被莱亚轻易打倒。在梦中，威莱斯看到了被称为揭开封印的钥匙的“命运之王子”出生时的场面。他醒来后，莱亚告诉众人，在大陆中被封印着巨大的力量，赛农教国害怕拉蒂亚得到这力量而对其展开攻击。莱亚当时离开战场就是受先王所托，前去调查让这力量复活的方法，并得知那力量正沉睡在东南的小岛歌亚ゴア。初代拉蒂亚王就曾唤醒这力量，灭掉所有敌对势力，建立了崭新的世界，并留下了这样一句话，“当光之兽的封印解放之时，将烧尽大陆上一切邪恶”。为了寻求这力量，阿鲁带兵向大陆中央进发，寻找去往歌亚的道路，而赛农教国也为了同样的目的派出赛农骑士团。

[第三章] 伤痕累累的战场

本章登场敌人有キャディス兵团、赛农骑士团、魔法同盟ザーグ、僧兵ルビナ、魔将之民、超力军团ドヴァ和水将ケルケロス7个势力。





注意要点：

1.敌人虽然势力众多，但实力一般，采用正面猛攻法仍可获胜。
2.上一章结束之前，最好事先在巴兹尔克バスルク和托里昂トリオン沙漠北集结一定的兵力，推荐至少3支部队或以上。这样在本章一开始，就可以灭掉巴兹尔克下方的魔将之民和托里昂沙漠北的僧兵ルビナ。
3.一回合后洛古离队调查被封印的力量，可以换莱亚入队代替。
4.灭掉上述的势力后，向大陆中央扩展势力，可先向实力相对较弱的超力军下手，然后守住要道，进攻キャディス兵团和魔法同盟。至于水将ケルケロース，只要守住河口就能把他的道路封住，集结大军后一拥而上就能攻陷。赛农骑士团实力较强，几名主要武将都有着强力的必杀技，要派出强力角色带领大军进攻。

全灭敌军后，阿鲁与威莱斯，蒂法和莱亚组成小队，前往魔法都市吉涅巴探索，寻找去往歌亚的方法。

[第四章] 永别了，朋友！

进入城中，可在右下方的牢屋解救几名同伴，并得到中央大门的钥匙。打开正上方的大门，战胜4名赛农海王军后，敌人使用气孔弹，要与阿鲁同归于尽，威莱斯把他推开，自己则身受重伤，蒂法和莱亚也受伤昏迷。之后阿鲁与为同伴报仇心切的奥尼基斯展开单挑。奥尼基斯能力较强，要小心应付，一看到他长时间不发招就要马上回复，因为他的6级必杀技能扣4600左右的HP，稍不留神就会战败，可一边回复一边等待，差不多两个6级必杀就能把他打倒。在梦中，威莱斯又看到了命运的王子，之后被蒂法的回复魔法救醒。

当阿鲁他们走出城中时，欢呼的人群把他们围了起来，人们都来庆贺英雄的胜利。等人群散去，阿鲁一行走到城门，一位美女手捧鲜花迎了上来。突然，她拔出一把匕首，刺进了毫无防范的阿鲁的胸膛，原来她是奥尼基斯的未婚妻，舍命来为他复仇。

阿鲁死了。全国上下都悲痛不已，遵照他的遗言，威莱斯成为拉蒂亚的国王代理。还来不及悲痛，威莱斯就要为了国家和人民踏上新的战场。

1回合后，之前在牢屋救下的哈伊德ハイド为报答阿鲁的恩情，前来指引威莱斯去往歌亚的道路，并与威莱斯、蒂法、莱亚结队前往探索。

在一个神秘的地方，一名老人希纳普斯シナプス感到封印的力量正在逐渐变弱，这是拉蒂亚王族接近这里的证明。

[第五章] 时之封印

移动威莱斯队到歌亚进行探索，威莱斯会下意识地找到入口，一路向上，途中可收到不少宝物，通过时之阶段后，威莱斯见到了守护封印的希纳普斯。老人告诉威莱斯，当年把这力量封在此地的是拉蒂亚王家，而能解开封印的也只有拉蒂亚王家，但为了不让破坏之力再度肆虐大陆，即使是过去友人阿鲁奥特アルオード的后裔也不能解开封印，之后召唤出两只精灵与威莱斯等人展开战斗。战斗时要先干掉两只精灵，再全力对付希纳普斯。希纳普斯实力极强，蒂法要随时准备好全员回复魔法，其余三人则使用6级必杀技猛轰。苦战之后终于获胜，希纳普斯已无力守护封印，他向众人讲起了过去的事情。很久以前，这片大陆上战乱不断，希纳普斯与友人阿鲁奥特为了结束战乱，不惜使用了邪恶的力量。他们把敌对势力赶尽杀绝，成为了大陆的一代霸者，但在吞噬了所有敌人后，邪恶力量又把牙齿转向了他们，一时间大地燃烧，生灵涂炭。知道了自己的过错，他们合力对付邪恶力量，但却无法把它消灭，阿鲁奥特用自己的血把它封印了起来，从此拉蒂亚王家就成为了“封印之匙”，只有王族才能解开封印。这里是“封印之锁”，当锁被钥匙打开之时，邪恶力量就会觉醒。而威莱斯正是拉蒂亚王族之人，是继承了阿鲁奥特血脉的“命运之王子”，注定会打破封印解放邪恶力量。这时，威莱斯的身体放出强烈的光芒，解开了封印，也让他看到了过去。原来他出生时，为了不让他成为他国暗杀的目标，国王把他托付给洛古，并对外宣布“命运之王子”已经病逝。这样，阿鲁非尔德就成为了拉蒂亚惟一的王子，而他正是威莱斯的哥哥。一直出现在威莱斯梦中的孩子则是一直被封印在他体内的古老力量，引导世界走向破灭的魔兽赛农ゼノン的化身！威莱斯却不愿依靠赛农的力量，他认为如果不靠自己流血流汗，伤痕累累的获得胜利的话，会对不起已经死去的朋友与亲人。在他的努力下，封印并没有完全被解开，但赛农确实已经开始恢复力量。虽然赛农最初会随解放者所想行动，但当它的力量增大后就会拥有自己的思想，并开始进行破坏。过去希纳普斯他们与六名法术师合力，将赛农封印在歌亚，希纳普斯成为守护者，而法术师们则在圣地奥鲁非斯オルフィス监视着被封印的力量。赛农教国是由法术师的后裔所创，他们忘记了过去，把赛农作为圣兽来信仰。





赛农教国，得知封印被解开，教皇蒂洛斯命令加速进行“星落之仪式”，要以落下的流星毁灭封印的力量，还命令全军进攻拉蒂亚。

[第六章] 那些已经逝去的安宁之日

本章敌人有哥姆龙骑兵、黑之部队、巴鲁蒂莱特自治军、圣天莫库库、古代神圣军莫巴夫、赛农魔法师团、阿古尔天空骑团、路古斯解放军和左鲁法纳铁人兵团九大势力。

注意要点： 1.本章敌人实力大幅上升，敌人主将都带着龙和地狱犬等超强力兵种，武将自身的能力也很强，正面猛攻战术已经不起作用，一定要注意士兵的地形和天气适应性，一味狂冲猛打的话有可能四支部队也打不过敌人一支部队。在晴天气下的骑士ナイト在平地作战时有着凌驾于龙之上的力量，用晴天时的魔道士ウィザード对付龙效果也还可以。



2.在嘉里昂キャリオン布置重兵可快速剿灭左边霍巴ホバ峡谷的黑之部队；在巴布尔克バブルク布置兵力可快速灭掉下方巴鲁蒂莱特岛的自治军；于多米昂ドミオン布置兵力能在最快时间消灭右边希由シーユ山脉的哥姆龙骑兵；要注意每个地点都要配置强力部队，不然有可能被敌人全灭。

3.卢法ルファ城和古奈丁グナイデン城也是重要进军地点，最好事先集结部队。古奈丁城向上可占据战略要道，卢法城向右抢占砂之塔可限制天空骑团的发展。

4.灭掉上述势力后，我军可以砂之町布尼茨亚ブニッア为据点积蓄力量，当敌人实力减弱时，一举攻下圣天莫库库和古代神圣军。

5.剩下的敌人只有赛农魔法师团较难对付，但我军也有了一定实力，派出强力角色即可剿灭。

一番苦战之后，终于消灭了所有的敌对势力，只剩下了赛农教国。在过去，圣地造特ゼト本是拉蒂亚领土，封神历125年，造特被委任给拉蒂亚守护团，身为神官的蒂洛斯在此建立起赛农教国，从此脱离了拉蒂亚的统治。

得到在北东的布拉德ブラド洞窟是赛农的俘虏收容所后，莱亚请命带队前往营救俘虏。

[第七章] 父与子

莱亚移动到布拉德后进行探索，在左下方的牢屋看到一名老人多莱肯ドライゲン正在与赛农士兵争论。莱亚叫多莱肯为叛徒，而在赛农兵以俘虏的性命要挟下，老人与莱亚展开单挑。本战难度一般，以6级必杀技配合回复药品可轻松获胜。战胜后，莱亚质问多莱肯为什么手下留情，老人回答就算是手下被作为人质也不能对女儿下杀手。原来他是莱亚的父亲，一直为了解救部下而努力，但反被认为是叛徒。知道真相的莱亚愤怒地冲向赛农兵，铳狼太也赶来助战成为同伴。

[第八章] 苏醒过来的灵魂

赛农指挥官拉修托尔ラシュトール使用邪术召唤出了魔兽，还复活了王家之墓中的拉蒂亚王族。本章敌人势力有暗黑拉蒂亚军、妖兽弗姆罗克フムロク、幻兽奥比斯オービス和赛农教国。



注意要点：

1.虽然敌人不多，但都极为强劲，尤其是两只魔兽的必杀技可以一定概率将我方武将一击必杀，还能同时复活其手下与士兵，极为恐怖。一定要以最强阵容迎击，先用禁咒猛轰，再摆出防御阵型，不让它们有机会使用必杀技才可获胜。暗黑军与赛农虽强，但步步为营即可获胜。

2.占据嘉里昂可速攻左下王家之墓的暗黑军；在城塞都市嘉伊夫斯驻军可速攻上方神之森的幻兽奥比斯；于砂之町驻军可速攻妖兽弗姆罗克。

获胜后，为阻止“星落之仪式”，威莱斯与蒂法、哈依德、莱亚前往神之都赛诺克斯ゼノクス。

[第九章] 神都



进入神都，一直向上来到教皇之间，与蒂洛斯开战，要小心他的全员魔法，随时准备回复。之后还要与拉修托尔战斗。战败的蒂洛斯把封印赛农的任务交托给威莱斯，并为他们打开了次元之门，让他们到圣地奥鲁非斯去，通过那里的奥鲁非斯之塔去到封印着赛农的禁断之地。

[第十章] 光与影

终于到了最终决战的时候，威莱斯、蒂法、哈依德和莱亚这四名生死与共的战友一起来到奥鲁非斯探索。在塔中，他们得知，在太古时代，于黑暗中衍生的魔与六名神灵持续着永不间断的斗争。魔的力量极为强大，它的火焰夺取了大陆的众多生命。后来，众神把他们的力量赋予给了一个人类，集结了众神力量的人类作为“众神的骑士”打倒了魔，并将它封印。从黑暗中生出的魔之力就是魔兽赛农，而众神的骑士则是拉蒂亚王家的祖先。其后，拉蒂亚初代国王阿鲁奥特被赛农的魔之力所迷惑，为了结束奥鲁德オールド大陆的战乱而解放了赛农。赛农带给了他胜利，消灭了他所有的敌人，阿鲁奥特也逐渐沉迷于胜利的美酒之中。但赛农却再次把灾难带到大陆之中，阿鲁奥特与6名法术师拼尽全力才将它封印。

一直向上到达次元之门，威莱斯想要一人承担一切，单独挑战赛农，三人为了阻止他独身前往而与他开战。本战要面对自己的强力伙伴，而且是以一对三，十分艰难，要随时注意他们的动向，一旦有人要发必杀马上提前加血，同时以6级必杀技进攻，建议先对最弱的蒂法下手，不但容易击败还可以防止她的全员回复。虽然威莱斯获胜了，但面对同伴们真挚的友情，他还是决定与大家一起对抗命运，拯救世界！

跨入次元之门，威莱斯拒绝了赛农的诱惑，赛农招出了两只魔兽与威莱斯等人展开战斗。一开始应以两只魔兽为目标，干掉后全力对付赛农。赛农防御力极高，要配合增加攻击力的道具或魔法パワーアップ（X□△）再加上6级必杀技进攻，另外还要小心它的必杀，HP5000以下必死无疑，尽量保持全员满血。战胜赛农后，它要把威莱斯一起拖入无尽的黑暗，但同伴们全都冲了进来，再次与它展开战斗。这一战难度下降很多，只要全员向赛农猛攻即可获胜。

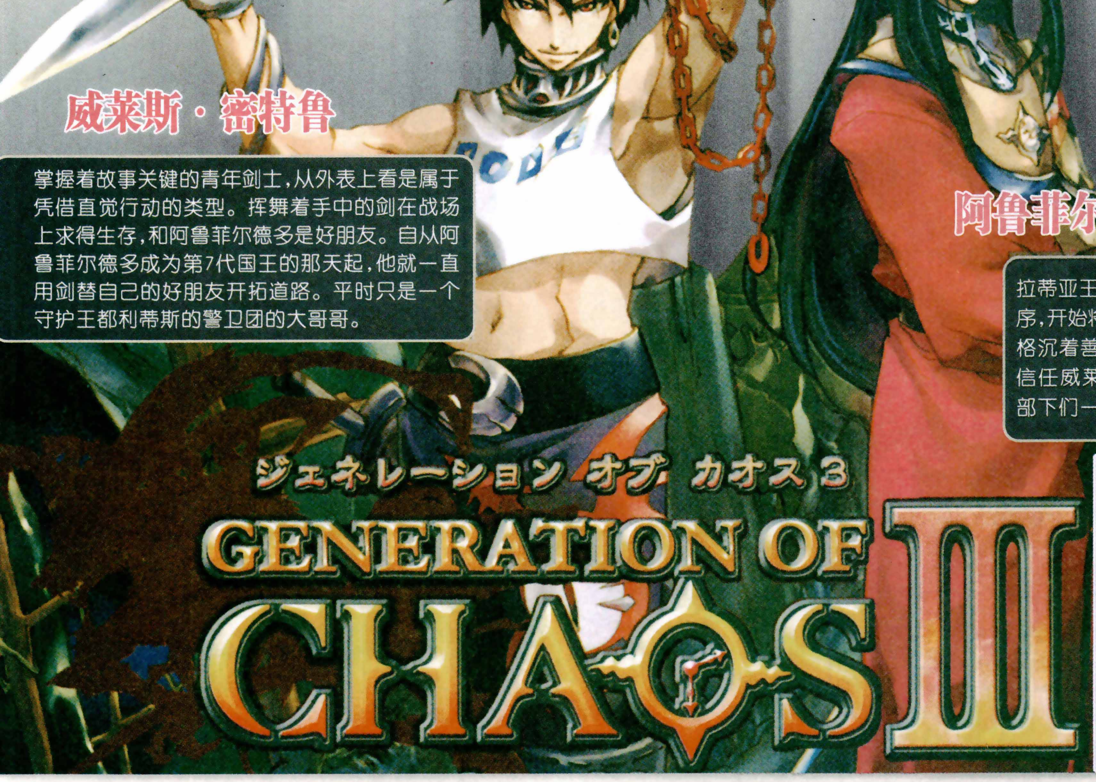


正当大家以为要消失于“无”之中时，突然从黑暗中传来一点光亮。原来教皇蒂洛斯与洛古，还有过去的伙伴与敌人，所有想要守护这片大陆的人都赶来了，大家集结了所有的力量，发出了超越“无”之黑暗的光芒，将黑暗打消，威莱斯等人又回到了大家的身边。

封神历〇〇〇年（玩家完成游戏的时间），拉蒂亚与赛农两国签订休战协议，和平再次降临到奥鲁德大陆之上。

通关之后： 在通关后，威莱斯会为了寻找完全封印赛农的方法来到无尽之地ネバーランド展开新的战斗。觉得这地名眼熟吗？没错，这里就是2代“失落之绊”的大陆！在这里可以看到2代主角艾里鲁エリル以及很多熟悉的面孔，而同伴也只有蒂法、莱亚、拉修托尔、蒂洛斯和艾利纱（哈伊德的原名，她是祖尼的恋人，一直女扮男装）。这里的战斗我就不多说了，还是留给fans们自己去好好感受吧！

（完）



威莱斯·密特鲁

掌握着故事关键的青年剑士，从外表上看是属于凭借直觉行动的类型。挥舞着手中的剑在战场上求得生存，和阿鲁菲尔德多是好朋友。自从阿鲁菲尔德多成为第7代国王的那天起，他就一直用剑替自己的好朋友开拓道路。平时只是一个守护王都利蒂斯的警卫团的大哥哥。

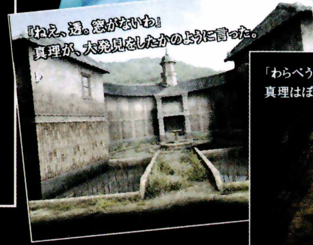
阿鲁菲尔德多·法尔布罗斯

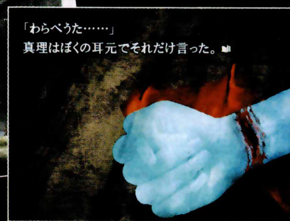
拉蒂亚王国的第7代国王，为了维持奥鲁德大陆的秩序，开始将剑指向以赛农教国军为首的数股势力。性格沉着善良，既使对敌人也会产生同情之心。非常信任威莱斯及莱亚等人，只要和这些亲如密友的部下们一起，就能充分发挥出战略天分……











静悄悄地我来了，却无法悄然离去，一纸轻薄的请柬，一场恶梦的盛宴……

PS2	厂商：CHUNSOFT		发售日：2002.7.18
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

攻略前言

想体会《恐怖惊魂夜2》的105种结局需要一定的日语水平，这款纯日文文字游戏对国内多数玩家来说只有望而兴叹。比如连续杀人案中密室杀人的巧妙布局；诡异的歌谣与每个死者的死亡方式离奇吻合；游戏制作人我孙子武丸是谁竟会是凶案谜题之一；玩家误入歧途选错分支就可能被凶手杀害，虽然系统的随时记录使游戏通关不会有太大问题，但却很难得到通关后的另外十个另类剧本，所以想玩出全部11个剧本105种结局的玩家一定据此攻略顺序通关。

连续杀人案《童谣篇》通关后只完成了《恐怖惊魂夜2》游戏的第一剧本，接下来会同时出现三个剧本，分别是《阴阳篇》、《底虫村篇》和《超能力篇》。这三大剧本没有推理杀人事件，但恐怖色彩非常浓，再将这三大剧本分别依照攻略顺序通关会再出现三个剧本《官能篇》、《惨杀篇》和《わらび篇》……由此总共会有十个另类剧本登场。

这些剧本有的奇幻，有的诡异，有的血腥，还有的让人哭笑不得。特别一提的是105种结局中有些是搞笑结局，在《童谣篇》就有在主角公布凶手名字时选择主角自己，出现大家齐声高喊万岁将主角戴上手铐送走的结局，不得不佩服剧本作者我孙子武丸技高一筹的想象力。



剧情小说连载之三

童谣篇[第1－2章]

我（透）和真理接到〈恐怖惊魂夜〉游戏制作人我孙子的邀请前往〈三日月岛〉观光做客。

[底虫村篇]

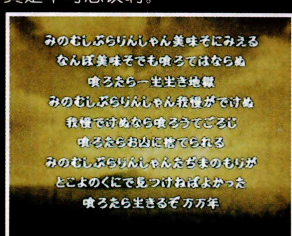
[第1章] ～送迎船～

船长讲述三日月岛的历史……

“这座岛的形状是三日月（弦月）形，本应叫作三日月岛，但我们这些本地人都称之为<天国岛>。

江户时代岛上有一个叫作〈底虫村〉的小村，但不知何时变成了无人村，没有人知道原因。到了明治时期，由纺织事业起家的旧家岸猿家在岛上建造了别墅。昭和时期，岸猿家当主岸猿伊佑卫门突然对〈不老不死〉产生兴趣，派遣大量仆从前往世界各地收集了许多古怪的药物和书籍，但并没有什么特别的发现。此后伊佑卫门就和家人及十来个仆从整天在别墅里花天酒地，想在有生之年在岛上制造一个天国……当地人嘲讽地称之为〈天国岛〉，伊佑卫门一边挥霍金钱一边继续研究〈不老不死〉，之后突然就没有了消息。当有人再探访那里时，发现别墅已完全荒废，岛上连一个人影都没有。”

真理忽然插嘴，“就像玛丽·塞莱斯多号一样，19世纪后期，开往纽约的货船玛丽·塞莱斯多号上包括船长及其妻子在内一共有10名乘员。但当它被其它船发现时，船上却连一个人都没有。船的状态良好，没有被海贼袭击的痕迹，也没有疫病蔓延过的迹象，只能认为是10名乘员由于某种原因主动离开了船，真是不可思议啊。”



船长继续，“岸猿家由于当主失踪在太平洋战争之前就破产了，工场和自宅都给了别人，只剩下那栋别墅。现在这座岛又恢复成无人岛，不过最近有个叫我孙子的傻瓜买下了那栋别墅。”

“我们现在所要去的就是那栋别墅……”我顿时感受到一种压抑气氛。那是使岸猿家当主及数十人神秘消失的地方，知道这些还要去那里住宿的人，恐怕很难认为是神志正常之人……

“不是挺好吗？或许还能揭开失踪之谜呢。是吧，透？”

“……是啊，说不定还会是一趟愉快的旅行。”我真是心口不一……

[第2章] ～童谣～

“岛上流传着一个古怪的童谣。大概是江户时代流传下来的。想听吗？”船长唱起童谣。

みのむし挂满枝头，看起来好美味呀，但是不管怎样美味也不要吃，吃过以后就会一生堕入地狱；

みのむし挂满枝头，忍不住真想去吃呀，忍耐不了就去吃个痛快吧，吃过以后就会被遗弃荒山；

みのむし挂满枝头，多迟摩毛理呀，即使发现不了常世之国也好，吃过以后就会长生万万年。

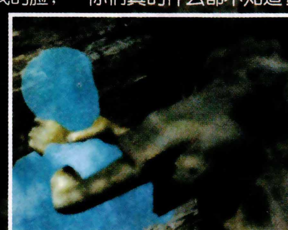
“真是感觉恶劣的歌谣啊。”真理率直地发表感想。

我也有同感，不过这首歌谣也引起了我的兴趣，随即将歌词记在备忘录上。

“看来你们也是好事的人……为什么选这个日子来呢？”

“这个日子？今天有什么特别吗？”

船长紧盯着我的脸，“你们真的什么都不知道？今天是……〈镰鼬之夜〉。”



我和真理目光对视。“那不是游戏名称吗？”

我们进入内湾，发现一个小

型洞窟。

“那个洞窟称作〈魔栖窟〉，传说有异形怪物栖息。”

“异形怪物？了不起啊。究竟是什么样的怪物呢？”真理显得兴趣盎然。

“怪物的样子谁也没见过，曾经见过怪物的人都被杀了。”

“那么，怎会知道那里有怪物呢？”

“传说江户时代将〈底虫村〉毁灭的就是那种怪物。”

“那么由谁传下来的呢？”

“这个……”

我和真理对视了一眼，哧哧地笑了起来。

[第3章] ~神社~

神社名：网张神社

祭神：夜都贺波岐

神社内罗列着无数蜘蛛网。

“不知什么原因，这个岛上的人自古以来把蜘蛛视作神圣。奶奶就曾对我说‘杀了早蜘蛛会一生贫困，杀了夜蜘蛛会一生不幸’。”



步入正殿，忽而感觉脚下踩到什么活动的东西。低头看去，我不由得大叫出声，是一只20厘米长的大蜘蛛！我飞奔出殿外，这时林中什么东西一闪而过，黑色的……低矮的……人形生物……莫非是猿吗？再凝神看去，却已无影无踪。

“做什么呢？胆小鬼！蜘蛛早就跑掉了。”真理大声责备道。

返回正殿，正面台子上放有一把剑，但已经完全锈在剑鞘里。

[第4章] ~抵达三日月馆~

“直接走过去就行了。我的工作也到此为止。”船长急欲返回。

“船长，刚才在船上时所提到的〈镰鼬之夜〉是怎么回事？”我匆匆追上盘问。

“据说在〈镰鼬之夜〉……〈常世之虫〉会觉醒，不管怎样你们还是祈祷能平安无事吧。”船长逃也似地溜掉了。

下了山丘，进入防波壁大门。

“只要这个大门一关，无论怎样的波浪和狂风都不要紧了。”小林不无感慨地说。

〈中庭的喷泉池前〉

“啊！”小林突然发出惊叫，使劲揉着眼睛。“……是老眼昏花了吧?”

“泉水中看到什么了吗？”

“……怎么说呢……人脸似的东西……”

“人脸？”我向泉中望去，只看见游动的鱼。

“长什么样呀？是漂亮的女人吗？”真理还在打趣。

“不是……深深的皱纹……细小的眼睛……妖怪似的老人面孔。”小林认真地回答。

“啊哈哈哈……那映出来的不是你自己的脸吗？叔父！”

真理和我一齐大笑起来，小林随即也笑了。



“哈哈……或许是吧……哈哈哈”

叩打馆门，满脸皱纹、温和慈祥的管理人菱田将我们迎进馆内。

[第5章] ~再会~

进入客厅，发现已有两位先到的客人，两个都是之前我们在〈雪山旅社〉的旧相识，曾在旅社打工的绿和自由摄影师美树本。绿的新婚丈夫俊夫刚刚死于事故……菱田告知主人我孙子还没来，请大家先参观一下三日月岛，但特别嘱咐大家不要去<底虫村>。

“在〈底虫村〉有过去村人的恶灵，据说他们最讨厌外人进入。”

“怎么可能呢？”我笑了起来。

“过去的传闻大多是有一定根据的，你应该多听听长者的话”菱田紧盯着我的眼睛。

空气清新天气晴朗。小林去湖边钓鱼，美树本带着相机前往山里，绿在中庭散步。



真理拉着我来到海边，一快艇疾驰而来，我和真理急忙闪开，快艇撞到岩礁上……从快艇中出来的人——五十岁上下微胖红脸的人，是香山！“大家都来了，欢迎！一起去我的三日月馆吧。”

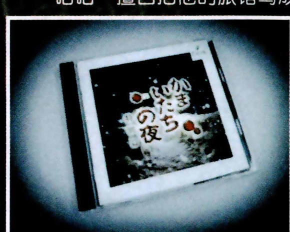
“怎么回事？”

香山笑了起来，“是这样的。我就是我孙子武丸，我孙子是我的笔名。最近我又多了一个职衔，游戏公司〈啾啾软件〉的社长，公司的名称也缘自于早年我是依靠麻雀烧烤发家的。实际上，我很早以前就对游戏感兴趣了，公司贩卖的第一个软件便是〈镰鼬之夜〉。”

“〈镰鼬之夜〉？”

“最初是以我为主人公的〈香山之夜〉，但后来制作人出错，不知怎么弄出这么个不明所以然的名称来（注：二者日文拼写近似）。不过不管怎么说还是赚到钱了，现在正打算制作第2部。为了感谢你们为游戏提供素材才邀请大家前来，遗憾的是，俊夫已经去世，OL们因工作不便不能前来。”

“不过，为什么没邀请小林？”



“哈哈…擅自把他的旅馆写成游戏中的杀人舞台，我想他一定会生气的。”

“叔父……已经来了。”真理小声说。“是吗？他生气了吗？”

“没有，而且因为大家又能聚会在一起感到十分高兴。”

“那我就安心了，等会再去谢罪吧。”

返回三日月馆途中，香山诉说经营游戏公司后，自己的外遇被春子发现导致两人离婚，而后为了改换心情购买了三日月馆。

香山讲述与岛有关联的三个传说，〈徐福传说〉、〈人鱼传说〉和〈多迟摩毛理〉，都是有关〈不老不死〉的传说……

徐福传说——秦始皇的家臣徐福奉命探索〈不老不死〉的方法，率大型船队前往海之对岸的蓬莱岛，而后消息不明。传说徐福所说的蓬莱岛实际上就是日本。

人鱼传说——日本的人鱼是生有婴儿头部的古怪生物。但是，传说吃了人鱼的肉就会不老不死。<八百比丘尼>因吃了人鱼之肉活到八百岁……据说这个岛的周围有人鱼，岛的居民就曾食用！



多迟摩毛理——垂仁天皇患病时，曾差遣家臣多迟摩毛理前往〈常世之国〉（冥界）寻找〈非时香果〉。样子类似于现在的蜜桔，据说食用之后会〈不老不死〉。

“岸猿伊佑卫门选择了这个岛作为〈不老不死>的研究场所决非偶然,这个岛一定有什么东西存在。

办理购买别墅手续时，别人给我介绍了岸猿家的远亲菱田，于是委任她来管理别墅。”

我打开备忘录给香山说明船长所唱的童谣。

“〈多迟摩毛理〉和〈常世之国〉都在传说中提到，吃了以后万万年正是指〈不老不死〉。”香山兴奋道。

“不过……〈みのむし〉是指什么呢？”真理小声嘟囔着。

“那个嘛……”看来香山也不了解。

“姥舍山的传说。你知道吗，透？。”真理恶作剧似的拷问我。

“不就是贫困的村子将不能工作的老人舍弃到山上的习俗嘛。”

“了不起，好棒啊，透！”真理拍手道。

“船长所说的今夜是〈镰鼬之夜〉，那是怎么回事？我还一直以为是游戏名称。”

“这个岛上五十年一度会有〈镰鼬之夜〉。据说那一天有严重忌讳，村人不能外出。”香山解释着。

真理和香山并排行走，兴致盎然地大谈谜之传说、文字、信仰，完全无视我的存在……

[第6章] ~事件~

大家回到馆中，我回到自己的房间后放下泳裤刚要出门，突然听到真理的惊叫声，我急忙向真理的房间冲去。

天井上方出现一身体70厘米长的巨大蜘蛛，正向下恶狠狠地盯着我们。

“真理……我马上回来。”

等我叫上大家一起跑回二楼时，只见真理倒在



廊下。“我使尽全力用斧打了它。”真理哭泣道。

廊下有一滩一滩的体液，在微弱的照明下发出荧光涂料一样的光，顺着痕迹来到廊下尽头的房间。

天井上巨大的蜘蛛向香山袭来，菱田抢先一步上前手持厨房的铁筷插向蜘蛛头部……蜘蛛头部被贯穿而死去。

“像这样的怪物还会有很多，必须尽快离开这个岛！”小林连连摇头。

“可是接送的船明天黄昏才能到。”

“不是有快艇吗？”

“出故障了。”

“打电话让接送的船赶紧过来！”

“在这种偏僻的孤岛没有电话，手机的信号也不能达到外界。不过，快艇上有无线电话，可以用它联络。”

然而美树本和绿却对〈不老不死〉大感兴趣，决定留下探索。大学专攻民俗学的真理也想留下作研究，被小林制止。真理极不情愿地回自己房间收拾东西。

“透！快来！”真理惊慌的声音。

我快步向真理的房间跑去。

“怎么了？”

“那边……”顺着真理颤抖的指尖，是刚才那个蜘蛛筑造的网，蜘蛛网上竟然显示出字迹的模样！



“这-里-很-危-险-快-点-回-去！”真理脸色发青地念出声来。

“这是……警告？或许，刚才的蜘蛛想告诉我们什么……”

[第7章] ～海岸～

小林、我和真理3人收拾好行李，香山虽然心情还好，但也没有在这个岛上度过一夜的勇气……香山与船长取得联系，但船长因故傍晚才能赶来。

“在临走前，我还想看一眼……江户时代让村民全部消失的〈底虫村〉”真理仍对民俗学研究念念不忘。

那里可是菱田特别嘱咐过绝对不能靠近的场所！

“反正船要等傍晚才能来，在此这期间不是自由活动时间吗？”

真理不听劝阻一意孤行，我们也只好跟她同去。

[第8章] ～底虫村～

村的入口放置着巨岩，上书禁止进入的诅咒文字。

踏入村子地面的一瞬间，我的身体莫名地颤栗起来……像毒矢刺入脑部一般。然而，脚下什么也没有。真理的表情阴郁，显然也有同样的感受。

村中的废屋出现在眼前，每个废屋都布满了白色的蜘蛛网。小林好像发现了什么，向对面的灌木林走去，真理直奔一个废屋，香山向泥沼方面而去，我紧随在真理身后。

真理用手拨开密集的蜘蛛网。“既然已经到了这里，总不能刚到门口就回去。”

可是废屋里并没有见到什么特别的东西。

我们出了废屋向小林所在的灌木林走去。在那里生长着数十棵高约2米的黑色树木，枝头开着白花，末梢结满了黄色的果实，乍一看仿佛小香蕉一样。

“怎么了，叔父？”真理问道。

“没什么……好奇怪的植物啊。这果子……能不能吃呢？”

小林摘下一个黄色的果实小心剥开果皮，里面显露出粉红色的果肉。

“看起来不要紧的。”

“或许有毒，你还是小心一点吧。”香山谨慎道。

小林将果实放入口中。“有没有毒需要检验。嗯……好吃。甜中有酸，清香爽口，像是香蕉





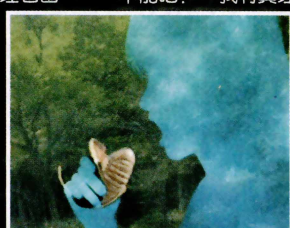
与苹果混合在一起的感觉，你们也尝尝。”说着话小林把果实分给我们3人。

剥下黄色的果皮，“真漂亮！”真理赞道。

果肉显出着淡淡的粉红色，而我并不觉得漂亮，反倒有一种异样的活生生的感觉。果肉发射出晶莹的光润，好似鲜肉的样子，表面粘液般附着半透明的液体，如同汗水一样一滴滴落到地面。闻起来……像是烧糊咖啡时……不……更像是……头发或爪子烧焦时的那种味道。

香山的表情很是勉强，他将前端的3分之1吃掉，剩下的扔进了草丛。“不合我的口味，像是吃金枪鱼腹部的脂肪块。”

真理张开嘴，在咬住果肉的瞬间……我似乎……不……是确实听到了……谁发出了低嘲的笑声，可怕的影子将真理包围……“不能吃！”我将真理撞倒。果实掉在地上。“你干什么？”“抱歉抱歉，到那边去看看吧！”我强拉着真理的手离开灌木林。



“那种东西绝不能吃。”

“为什么？叔父不是吃了，也没什么不好嘛。不让我留在岛上，也不让我去村子，连果子也不让我吃。以前的透不是这样的，从来不反对我做任何事，总是默默地保护我。可现在的透，这样也不行，那样也不行……我讨厌这样的透！”

废屋里侧放置着一个直径2米的木制长箱，真理走上前去……

突然间一个黑色物体扑向真理。猿？不，是人类？！那个家伙猛地掐住真理的脖子。

“救命，透！”



我飞扑到那家伙背上，使劲想把他和真理分开。……可是使尽全力无法分开。好大的气力！我双手举起木制长箱向那家伙的头部用力砸去，命中他时有一种好像捣烂腐败蔬菜的恶心触感。但是，那家伙没死，离开真理的身体向我扑来，紧紧掐住我的脖子。看到他的脸部，我不禁惊呼起来……僵尸！我拼命踢打他的股间，但是对方像是全无知觉。意识逐渐遥远……已经……不行了……正陷入绝望，突然掐在脖子上的力气松了，像是从上方落下来了什么东西，我用双手用力推开僵尸，急速滚向真理那边。

我抱起失神的真理，真理雪白的脖颈部被印下10个深陷的指印，怪物的吼叫声使我抬起头来，眼前的景象让我怀疑自己也是否清醒。

一只巨大的蜘蛛正与僵尸厮斗在一起。蜘蛛用后脚固定住僵尸的身体，以前脚进攻，但被僵尸抓住，将蜘蛛的一只前脚生生扯断，根部



喷射出汁状液体。大蜘蛛的另外3只前脚抓住僵尸将其头部拧断，僵尸的脑袋与身体只连着一层皮，头倒挂在脖子下不停摇晃，嘴里叨念着“常世……常世之……虫……”突然向小屋外风也似的跑去。

小林和香山手持木棒赶来将大蜘蛛杀死。

恢复知觉的真理哭泣起来。“好可怕啊……”

“真理……情况不对劲，快点离开吧。”

“是……还是透说的对。”

“这个岛是蜘蛛的巢穴。而且……还有别的妖怪。”

小林沉思着，“刚才那个飞奔出小屋的家伙……脖子被扭断了。那家伙……好像曾经见过。对了！是在馆的泉水中我见到的那张脸，和刚才的妖怪一模一样。”

大家谁也说不出话来。香山先出小屋，四下环顾，没有发现蜘蛛和僵尸的踪迹，我们匆匆向村口进发。

香山担心留在馆中的美树本和绿两人，于是大家返回三日月馆。

突然间小林发出怪叫按住腹部倒在地上扭动着身体，脸色变成紫色，冷汗直流。

“好疼啊……好疼啊……快救救我！”

“哪里疼？”

“腹部！像裂开一样疼。”

香山从口袋中取出止疼药，放入小林口中，小林稍稍好转。

“啊，刚才我还以为快要死了。”

“吃了什么不好的东西……”

真理的话嘎然而止，刚才小林吃了那种奇妙的果实……

[第9章] ~返回馆~

我背起小林，和真理、香山走在回馆的路上。

"说起来，这个岛上有姥舍山的传说啊。"我忽然引发联想。

"喂喂，可不许你把小林扔在这里啊。"香山笑着打趣。

"姥舍山的习俗起源于日本，村里人为了节省粮食将不能劳动的老人扔到荒山丢弃。"



"那些被抛弃的老人后来怎样了呢？"

"开始还能捕猎野猪，钓鱼为生。随着年纪增长渐渐行动不便，后来只能依靠吃野果和草为生，再过不久就会饿死，成为乌鸦和狼的食物。"

不经意间抬头看到香山的脸色也非常不好，眼神直愣愣地像是在寻找什么东西，而且不时打着响嗝。

刚要问香山哪里不舒服，突然间，小林在我的背上发出可怕的叫声，

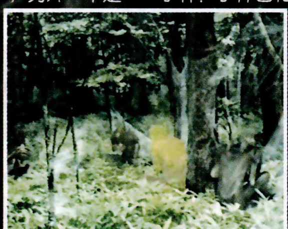
"米……米……米米米……米米米米米米米米米米米米米米米米米米米米米米米米米……！"

小林的身体大幅后仰，白目凸现，吐出长长的舌头，不停地厉声怪叫……

"怎么了，叔父！"

小林猛然挣脱我的手，从背上跳落，紧接着像犬一样四脚着地飞奔，一个大跳转眼间消失在一人多高的灌木丛中。速度奇快，令人难以置信。

进入灌木林中搜索，哪里都没有小林的踪影。突然间背后发出声响，转身看去，4个黑影正蹲在地上喀吱喀吱地吃着那种黄色的果实。其中3个是在〈底虫村〉遇见的僵尸，另外一个是……小林！小林也和那些怪物同样的姿势忘我地吃着果实，那种样子简直就是……饿鬼。



"找到了吗？"香山自身后大声问道。

怪物们发现了我们，一齐扔下果实跳入灌木丛中。

"叔父！"真理大声叫喊着，小林和那些怪物一起飞速遁入灌木丛，头也不回。

真理双手覆面痛哭起来……

下山的路上，真理低语着，"叔父也……成为那些家伙的同伙了……因为吃了那种植物的果实……"

我的头脑中突然闪过……

"实之虫！童谣！船长唱的童谣。"

"在树枝下悬挂的会是虫吗？"

"是一种叫作〈ミノガ〉的蛾的幼虫。这首歌谣中的みのむし〈实之虫〉指的就是〈木之实〉(木之实：意为植物的果实。)，那首歌谣所告诫的'吃了以后，一生堕入地狱'就是指吃了实之虫会变成怪物！"



回到别墅，这里的防波壁完全被蛛丝覆盖，见不到美树本和绿两人的踪迹。进入馆内，里面的蛛丝越来越多，走在最前头的我不知何时被蛛丝缠紧。待我发觉不妙时，已经动弹不得，脖子上的蛛丝更像是在徐徐勒紧，呼吸困难……

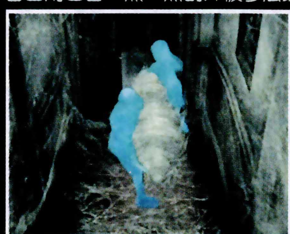
"振作点！"视界突然开阔，香山手持匕首为我解了围。

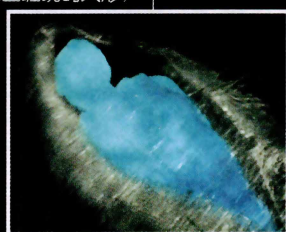
大家进入食堂，真理发出惊叫，里侧墙壁与壁柜之间张起直径3米的大蜘蛛网，而一个人形物体被多层蛛丝包裹起来贴在蛛网正中央。蛛网上盘踞着一只巨型蜘蛛，比之前在真理房间和〈底虫村〉见到的还要大数倍！

"不知是谁，但这样下去会被大蜘蛛吸去体液的。"

香山猛然向蜘蛛冲去，蜘蛛受到惊吓向后退开。我和真理趁机上前将全身被蛛丝缠绕的人形运往食堂之外。这时后面响起香山惨叫，我们放下人再次冲进食堂。香山被大蜘蛛压在身下，身体的3分之1已经被蛛丝缠绕。我抓起餐桌上的银色餐具刀叉用尽气力向蜘蛛的额目插去……绿色粘液喷射而出，大蜘蛛放开香山逃出食堂。

不好！真理还在廊下！我飞奔出食堂。真理像人偶一样站在廊下，因为惊恐过度已发不出声音，地面上蜘蛛的液滴延伸至大厅。香山也匆匆赶到。香山用匕首一点一点割开被多层蛛丝缠绕的人形，





美树本苍白的面容渐渐显露出来，发青的肌肉完全干硬，毫无疑问已经死了。或许还有万分之一的可能性，我将手放在他的胸膛上……完全感觉不到心脏跳动。真理哭泣起来，香山连连叹气，我不禁燃起对蜘蛛的无名怒火，绝对……要将它们彻底根除！

"绿…还有绿和菱田呢！"真理突然想起什么。

"搜！把所有地方彻底搜一遍！"香山紧握匕首态度坚定。

此时……美树本忽然动了！

"他还活着！"香山面部抽搐道。

不应该出现这种情况，美树本的心脏已经完全停止了，口鼻被蛛丝长时间缠绕，没有不窒息而死的道理。但是，美树本的上身像过电一般，又开始动起来！

我扶真理起来，凝神注视着美树本的身体……突然间，真理大声惊叫起来。"蜘蛛！"

无数的小蜘蛛从美树本的体内蜂拥而出……从他的眼、鼻、耳、口中爬出成千上万只蜘蛛……继而身体多处龟裂，顺着裂口蜘蛛如潮水般涌出……

"逃跑吧！赶紧撤退。"香山自语道。

逃出后在厨房遇到菱田，大家继续寻找绿。在仓库小屋内的巨型蜘蛛网上找到了绿……绿的肩部微微颤动，我暗暗庆幸她还活着。

"绿！绿！"

我大声叫喊着，绿没有回应。

菱田燃起火把，大家奋力将巨型蜘蛛逼退，救出绿。

逃到中庭被十只巨型蜘蛛包围。正在危急之时，从中庭的泉池中爬出七个僵尸吼叫着扑向蜘蛛，蜘蛛们毫不示弱予以反击，双方展开激战……数量上10比7蜘蛛占优，僵尸们纷纷逃入泉水中，我们趁机逃出馆外，在路上菱田告知海岸边的<网张神社>里有蜘蛛切丸，可用其斩杀蜘蛛。



绿终于苏醒过来，"我和美树本在食堂坐着的时候突然遭到蜘蛛的袭击……"绿回想起当时发生的事，身体开始打颤。

"美树本怎样了？"

香山摇摇头，绿痛哭起来。

[第10章] ~蜘蛛切丸~

翻过山丘开始下山时，香山的样子变得古怪起来，脸色发青，嘴唇也变成了紫色，四处张望像是在寻找什么，始终心神不定的样子。

"再忍耐一点…再忍耐一会…不忍耐不行…"香山绕口令般的不断重复着。

突然树林出现数只30厘米长的蜘蛛，蜘蛛们一齐发动蛛网袭来，众人奋力冲出包围奔向神社。

突入神社后，香山使劲全力将剑拔出剑鞘，连剑柄和内剑共有2米长，但剑身锈得厉害，已经损毁得像锯齿一样。

"这样的东西，就连切菜都不行啊。"香山颇感失望。

但现在我们所能依赖的也只有这个了……

香山向蜘蛛挥剑，一挥之下蜘蛛们竟纷纷后退。

"不愧为称作<蜘蛛切丸>的名刀，果然厉害。"

"喂…透…"真理扯了扯我的袖子。顺着真理所指的方向看去……不远处有一个直径4米的大蜘蛛网，上面好像写有一些文字。



"不—要—出—剑……就是说不要使用神社的剑？你看，文字改变了。"

蜘蛛们好像知道我正在阅读文字，很快又在蛛网上做出了其它文字。

"常—世—之—虫—出—现，这—个—世—界—终—结……"

莫非蜘蛛们想告诉我们的是——如果将蜘蛛切

丸拿到这个神殿之外，常世之虫就会出现，这个世界将会毁灭吗？

"胡说什么，让这个世界毁灭的不就是这些怪物蜘蛛吗？"



香山吼叫着举刀向大蜘蛛用力砍去。蜘蛛们既不逃跑也不攻击，就像是进入了睡眠状态，被接连不断地杀死。我用打火机点燃枯树枝投入小蜘蛛群中，那些蜘蛛仍然不动，很快大量蜘蛛被烧死于火海中。

"结束了，这样可以回去了。"

"蜘蛛的孩子们也都被消灭了。"香山喘着气呵呵地笑起来。

突然香山的笑容僵住，脸像纸一样白，手捂肚子蹲在地上，蜘蛛切丸也掉到地上。

"不要紧吧？"

"别碰我！"香山像野兽一样猛地推开我的手。

"来了……终于……来了……由于吃了那种果实，那肯定就是传说中的〈非时香果〉。"

香山开始双手抱头惨叫，双眼圆睁至平时数倍，口水流淌，舌头像棒状突出……

"身体……身体不听使唤了！救命！啊…………米……米……给我果实！米米米米米米米米……米米米米米米米米！"一边狂叫着一边四脚着地飞快地跑出神社。

与小林完全相同，以他的速度我们根本无法追赶。



底虫村的歌谣开始在我们耳边回响，最后一句，"吃了以后能活万万年……"

"不能死也就是说……想死也死不了，永远只能以半人半尸的状态，数千年数万年地存活……"真理脸色苍白地说。

"那个…蜘蛛网上的文字……什么时候……"绿大声叫起来。

"已—经—晚—了"

"什么已经晚了？"

"去〈底虫村〉吧！香山一定在那里，小林也在。"绿的话语异常坚定。

"等等，绿！"绿露出谜一般的微笑，幽灵一样地大步向〈底虫村〉走去。

[第11章] ~镰鼬之夜~

"喂，真理……"我试图说服真理。"迎接之船要来了，不要去〈底虫村〉了，我们乘船回去吧。"

"不行！对叔父和香山见死不救吗？"

"……小林他们确实很可怜，可是他们……已经不是人类了。即使再去那里……"

"绿不是也去了吗？透你一个人回去吧！"

"我怎能让你一个人去？"

"还记得蜘蛛给我们的信息吗？〈常世之虫出现，这个世界终结〉……对不起，透。不管怎样我也要去，不能放任叔父他们不管。"

"明白了，我也去。如果不能和真理一起，自己活着回去也没有什么意义。"

"但我不能因为我的亲人而使你面临危险……"

"怎么能这样说?小林先生一直对待我像一家人一样，而且……难道我就不是小林先生的亲人吗？"

"……？"

"我和真理结婚的话……"

"透！"真理扑进怀里。

我们紧紧相拥，真希望这短暂的瞬间能永远持续下去。

再次进入〈底虫村〉，看到30来个僵尸正在林中狼吞虎咽地吃着〈实之虫〉，不仅小林在其中，



香山也在其间慢慢吃着……看到我们香山露出难为情的苦笑，但嘴里仍然不停地吃。

"透……真理……我已经不行了。我已经离不开这种果实，头脑还很清楚，但身体……不过，最后能作为人类中的一员退治这个岛上的蜘蛛怪物，这点我深感自豪。"香山一边说着，一边继续吞咽着果实。

突然，真理摇摇晃晃地向果实走去，我紧紧抓住她的手臂。

"放开我！让我去吃那个果实！"

"不行！绝对不行！"

"透……拜托……如果喜欢我……爱我的话……就放开我的手！"

"死也不会放手的！"

"求求你杀了我吧！拜托，我也不想成为那个样子。"

我什么也不说，只是牢牢攥住真理的手腕。

"透！……我……已经不行了……不吃那个不行……不吃那个不行！"真理哭喊着撞击我的胸口。

菱田不知何时从树林间出现。



"人只要接触到那种果实的粘膜，那部分的细胞组合就会被改变，所以，即使刚放入口就吐出来也为时已晚。"

"你为什么知道这么多？"我愤怒地斥问菱田。

"呵呵呵……人类老死的原因是因为细胞的老化，然而〈非时香果〉会在吃了它的人体内分裂增殖，像癌一样使细胞变化蔓延。最终，当蔓延至食者的全身时，那个人……就会永远不死。"

"……木之实怎会具有这种能力呢？"

"〈非时香果〉并不是什么木之实，表面看上去像是果实，而实际上却是……虫之卵。"

这些人吃的是……虫之卵……难道歌谣中所唱的〈みのむし〉不是〈木之实〉而是……〈蓑虫〉！（注：二者日语谐音）

"那么这些人……到底是什么？"我指着那些



神情恍惚，不停地吃虫之实的僵尸。

"吃了〈非时香果〉就会获得永远的生命，之后人就会丧失人类的知性，成为只依靠本能行动的怪物。"

"原来不老不死就是变成那样！那么获得永远的生命还有什么意义？"

"成百数千个食用〈非时香果〉的人类当中会有一个具有成虫资质的人成为成虫，那只成虫被称之为〈常世之虫〉。"

"胡说些什么！那种虫在哪里？"

"在这个〈底虫村〉的地下埋藏着<常世之虫>，它50年一度会来到地上，为了将这个世界变成常世。

在常世谁都不会死，这就是古代人企盼的永远的生命的天国……其实宛如地狱一般……呵呵呵……一直妨碍常世虫的觉醒的家伙是土蜘蛛！土蜘蛛用蛛丝将常世之虫缚于地下，它们就是为了封印常世之虫而被放置在这个岛上的。50年一度的〈蜘蛛太刀之夜〉被后人传成了〈镰鼬之夜〉（注：二者日文发音接近）……多亏你们使用〈蜘蛛切丸〉替代我将捣乱的土蜘蛛全部根除了。呵呵呵……"

"菱田……你到底是谁？"

"我曾经被称之为〈八百比丘尼〉，是奉垂仁天皇的命令从〈常世之国〉取回〈非时香果〉的人，那个叫〈多迟摩毛理〉的人也是我。正如歌谣中所唱的那样，这里的村人都知道虫之实的危险性。……

这个岛以前就有将忍受不了饥饿被迫吃虫之实的人舍弃到荒山的习俗，那首歌谣的第2句所说的其实就是这件事。而到了江户时代，〈底虫村〉的人们由于大饥荒终于食用了虫之实……明治时期的岸猿伊佑卫门及其家人也在这里，你看，那边坐在木桩上的就是伊佑卫门和他的妻子。"菱田发出古怪的笑声。"追求不老不死，最终就是这种下场……呵呵呵"

趁菱田稍有松懈，我向她扑过去，却被菱田单



手轻易化解，我肩部一阵剧痛反被制住。

"我已经活了1400岁，你以为我这么好对付吗?这个岛上没有吃虫之实的只有你一个人而已！"

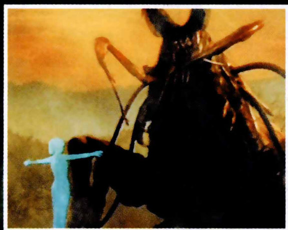
菱田欲将一个虫之实硬塞进我的口中……突然，真理从后面反扭住菱田的右腕，然后一个一本背负将其重重摔到地上，我们紧紧拉着手向村的出口跑去。

突然，大地震动起来，由〈底虫村〉的地下升起巨大的虫——常世之虫。菱田从地上爬起，与僵尸们边唱边跳……在恶魔似的合唱声中，巨大的虫慢慢向海岸推移。

看到虫的背部，我顿时愕然。原来虫的背部生长着无数体毛就是生长〈非时香果〉的"树干"，虫背部的突起物看起来就像是植物一样，上面的果



实就是常世之虫身体的一部分…常世之虫越来越近，“砰”的一声我的身体飞起再落到地面，全身的剧痛使我再也无法动弹。



当我再次抬起头来，看到的是……绿！全身赤裸的绿平伸双臂以十字架的姿态挡住了常世之虫。

“危险！绿，快逃吧！”绿对我的呼喊绿置若罔闻。

“她也没有吃果实，踩扁她！”菱田声嘶力竭地叫喊。但接下来所发生的事却远远超出了我想像的限界……

从绿的眼窝凹处涌出无数细小的……土蜘蛛！从她的鼻孔、嘴、耳朵……蜘蛛们不断地成群涌出……

最后绿的喉咙、胸部、腕部、腹部龟裂，从裂开的血肉间露出了无数蜘蛛脚，蜘蛛顺着绿的身体落到地上，纷纷向常世之虫爬去。绿体内的蜘蛛全部涌出后她的身体只剩一层表皮而倒下，原来在那时绿与美树本同样，体内也已经被蜘蛛产过了卵！



无数的小蜘蛛们一边吃地上的微生物和苔藓一边前进，身体迅速长大。长成30厘米的蜘蛛们开始互相融合，两只并在一起转眼之间就变成一个巨型蜘蛛。数亿只小蜘蛛变成100只长度超过1米的巨型蜘蛛，一齐向常世之虫袭击。常世之虫咆哮起来，以缓慢的动作将蜘蛛纷纷击落，用锐利的前脚和牙齿杀死一个又一个蜘蛛。土蜘蛛又开始融合，一分钟后在常世之虫的正面出现了一个和它旗鼓相当的恐怖巨型蜘蛛……

菱田意图上去帮助常世之虫，但被香山死死抓住，菱田用石头狠砸香山头部，香山满头鲜血却仍不放手，菱田双手高高举起巨石，使劲浑身之力砸下，香山的头部凹陷……僵尸们开始向菱田靠近。



“快躲开！你们老老实实地去吃虫之实吧！”

“想要死……”

“不想再这样活下去……想去死……杀了我吧！”

僵尸们伸出两臂将菱田包围起来，圈子越缩越小。

“讨厌地狱……”

“想去常世……”

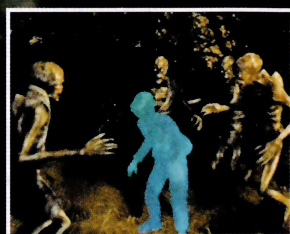
……菱田的惨叫声回荡在村中。

常世之虫从地面飞起，大蜘蛛飞扑上去死死咬住常世之虫的脖子……两者紧抱在一起自空中坠落到地面，之后再也不动。

真理搀扶着我正要出村，巨岩后面露出香山的脸。

“透君……拜托你一件事，我想让你担当我公司的社长，今后继续做游戏软件。我不得不去常世，我们就在这里诀别吧。”

“可是……我还是个学生……”



“年岁没有关系，我知道你一定可以的。”香山再三道谢后消失。

瞬间突然响起巨大的爆炸声，村子中心附近升起火柱，冲天的火焰转瞬间将村子的一切吞没……黑暗之炎自地喷出，那里出现数以亿兆的僵尸面孔……那里就是地狱，地狱的封盖被打开了！菱田、巨大的常世之虫残骸、受伤的大蜘蛛、香山以及其他所有僵尸，加上村落全部被黑色之炎吞没，



火焰将〈底虫村〉的一切拖入地狱的深处，一瞬间连村子存在的痕迹都全部消失了。

[第12章] ~迎送船~

我和真理在迎送船上相拥在一起，沉浸在生还的幸福中。不知不觉之间……真理渐渐远去……

“真理……？”我向真理望去，不禁悚然……

真理膝盖弯曲，两腕撑在甲板上。背部在我的眼前分裂为两半，自后头部至臀部开始龟裂蔓延，中间黑色的东西像蜕皮一样从真理的躯体中脱出，身上沾满真理的血和体液的黑色之虫在夕阳下熠熠生辉！长有6脚的黑色之虫身体像弯月一样轻盈反转，从背后伸出巨大的黑色透明双翼，展翅向着淡淡的月亮飞去……







底虫村篇流程

投入度：☆☆
攻略难易度：☆☆
噱头指数：☆
恐怖感：☆☆☆
诡异度：☆☆☆☆☆



岛名：三日月岛（天国岛）
神社名：网张神社

石碑名：祭神 夜都贺波岐

〈天国岛〉的
〈不老不死〉体验！
恐怖的寄生生物
骤然袭来！

由童谣篇[第2章]接续

[第2章]
送迎船
气になるセリフ
选C:气になるなあ

底虫村篇

[第2章]
选A:知らない言叶

[第3章]
选A:そうなんですか
选A:いえ、全然
选A:ひいいっ

[第4章]
选A:きっと底の岩

[第5章]
选A:そう言えば

[第6章]
选C:すぐに归るからな
选C:……
选A:一字置きに

[第7章]
选B:窗……かな
选B:じゃあ……

[第8章]
选A:真理の后を





选A:だが、
选A:杀してやる

or 选B:だ、だめだ

[第9章]
选A:小林さん
选A:ここは男として
选A:テーブルの上で
选B:しかし、ぼくは
选A:とにかく
选A:松明を押し当てた
or 选C:と思ったが

[第10章]
选A:こうなりゃ
选A:蜘蛛向に向かって

[第11章]
选A:しかし

□文/Light





分裂细胞

GBA | 厂商：UBISOFT | 发售日：2003.4.28
类型：ACT | 价格：29.99美元 | 其他：——

■文/英语白痴·星川明人

CHECK 1 操作系统

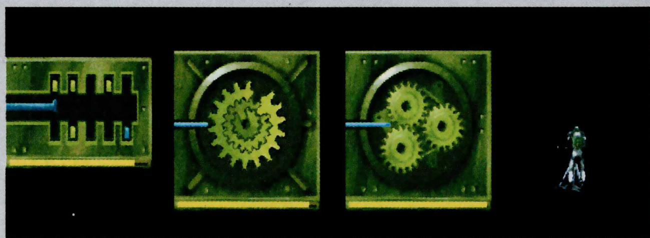
方向键…………移动
A………………跳跃
B………………射击
L………………取出武器/收回武器
SELECT………切换武器
START…………游戏菜单

CHECK 2 攻略重点

1、很多室内任务中有可以藏身的房间，按上键进入，要多加利用。
2、接近敌人时要用走的，跑的话会引起敌人注意。
3、监视器这个玩意的死角在正下方，是绝对的安全。
4、屏幕左下侧的生态探测仪是十分有效的索敌工具，颜色越深越接近敌人。

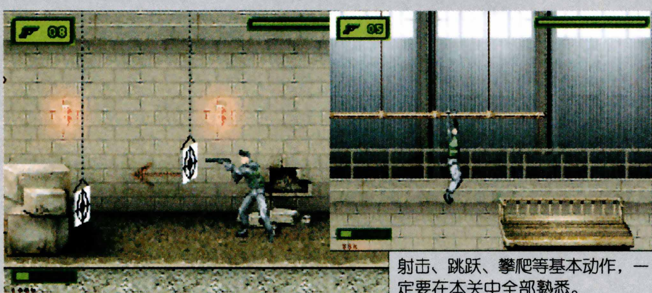
CHECK 3 机关

□门锁：十字键控制工具挑开蓝色的弹簧。失败后触发警报。
□保险箱：从齿轮的缺口插入工具至中心，A键深出工具，L/R旋转齿轮。失败后触发警报。
□警戒机枪：快速按A键将齿轮全部捅开。失败后HP减1/2



MISSION 1 TRAINING

任务简报：无
任务目的：无
任务重点：纯粹的练习关，重点就是熟悉各类操作。



射击、跳跃、攀爬等基本动作，一定要在本关中全部熟悉。

MISSION 2 T`BLILISI

任务简报：
费谢尔，你的任务是调查乔智亚州的中心T'BLILISI，并搜寻两名失踪的中情局特工，William Tobert Blaustein与Alice Madison。
任务目的：
1、通过建筑物
2、取得文件
3、取得Blaustein的黑盒子
任务重点：本次任务的地点位于一座失火的建筑物内，很多地形需要攀爬铁管才能通过，由于四处都在不断发生火灾和爆炸，攀爬时不要犹豫，一次性通过。通过电梯井后遇到的铁管需要四肢攀爬才能确保不会被烧到。在尽头的房间保险箱内取得文件后返回电梯井跳至底层脱出。之后的场景中会出现警卫，只要在他们转身的时候肘击他们就可以，没有浪费麻醉弹的必要。这里的地形比较简单，在尽头调查最右侧的书架就可以完成任务了。

MISSION 3 Police Station

任务简报：沿着黑盒子发出的信号前往Blaustein最后行动的地点，并查清是什么人除去了他的皮下发信器。潜入警戒区后你应该就能够推测出谁应该为此事负责了。
任务目的：1、潜入警察局　2、寻找电脑"MORGUE"　3、登录保全系统
任务重点：本关中除了有警员四处巡视外还安装了监视器，要小心避开，而对付警员还是一肘击昏就可以。干掉庭院内最后一名警员可以取得红色的钥匙卡，进入警察局后要蹲伏着经过有警员的窗口，在四层右侧的房间内可以找到电脑"MORGUE"，调查后前往五层最左侧房间调查电脑来关闭楼内的照明系统，使监视器、警员全部变成"瞎子"，之后装备上[夜视仪]前往六层的房间调查电脑登录保全系统。

MISSION 4 Defense Ministry

任务简报：费谢尔，你接下来的任务是跟踪Vyacheslav Grinko，调查Nikoladze在阿塞拜疆的行动。
任务目的：
1、潜入国防部　2、安装无线麦克风　3、登录Nikoladze的电脑
任务重点：在本次任务中背景层的警卫（汗！背景层的……）还是无法攻击，要以柱子以及石墩作为掩体蹲伏着前进，警卫在移动时是不会发现费谢尔的。在其中一间房间中干掉警卫取得红色钥匙卡。进入国防部后的主要目的是寻找保险箱，绿色的钥匙卡就在里面。返回电梯在两个门中间的走廊，乘最左侧的电梯前进。调查电脑关闭大厦的照明系统，之后继续前进进入Nikoladze的办公室并调查。

MISSION 5 CIA

任务简报：中情局的内奸正在向乔智亚州某人泄露信息，如果我们能把最后的目标锁定为Nikoladze，但我们还需要知道泄露的信息的内容。
任务目的：1、通过房顶进入中情局　2、寻找Mitchell Dougherty的办公室　3、拍下首脑的相片
任务重点：任务开始后从靠近最右侧的通风管吊绳子向下移动，有些无法通过的地形需要吊着窗沿通过，到底层后可以找到能够进入的窗户，这里有几个重点需要注意：大楼窗户内会有工作人员走来走去，即使他们是在移动也会发现费谢尔；吊着绳子只能向下行，要谨慎前进。大楼内部的监视器、工作人员很多，而且夹杂着持枪的特工。在二层右侧房间内干掉一名特工可以取得红色的钥匙卡。继续前进可以发现关闭大楼照明系统的电脑，而继续前行发现的保险箱内有黄色钥匙卡。在办公室调查后干掉前面的特工取得绿色钥匙卡前往楼顶。
摄影指导：总共要拍四张首脑的照片而且出现的位置是随机的，其实寻找目标的方法很简单，只要瞪大眼睛看移动目标就可以，而且每次拍照成功后会受到指示，所以不是很难。A键可以加速镜头移动，按R键放远焦，之后按B键拍照。

MISSION 6 Caspian Oil Refinery

任务简报：北约部队准备对阿塞拜疆的乔智亚州的部分指挥官进行武力胁迫，我们得到的情报确认有一名指挥官正藏身在里海的海上石油平台中，他在那里通过一个安全的途径与州长交换情报。北约部队已经开始行动了，你要在他们之前取得情报，否则一切都成为泡影了。
任务重点：1、前往主平台　2、寻找雇佣兵的技术人员　3、前往停机坪撤离
任务重点：本次任务的地点位于一座石油平台上，很多地方需要吊挂着铁管或梯子前进，一处被火封住的地方需要跳下左边低矮的平台并从火下的铁管上吊挂前进。敌人都持有炸弹，不过只要接近他们炸弹就无法发挥威力了。在一个保险柜内取得红色的钥匙卡，从红色卡门通过，并从后方拆除警戒机枪。在另一个保险柜中取得黄色钥匙卡。通过黄卡的门后会遇 到一个逃跑的家伙，立刻去追他。对付他的惟一方法就是吊挂在铁管上前进时射击，下到平台后继续追击，只要从第二个铁管开始，每吊挂一个铁管射击一枪就可以将他解决。到达停机坪后可以不用理会两名敌人，直接前冲过关即可。

MISSION 7 Shipyard

任务简报：费谢尔，你需要做些情报获取工作，我们要从坷拉半岛的中继站开始跟踪，直到发现Kombayn Nikoladze本人。信号的中继是通过一艘潜水艇完成的，要想办法让潜艇上浮并登陆它的通讯系统。
任务目标：1、　前往潜艇主控室　2、切断卫星信号　3、从船坞脱出
任务重点：本次任务中的敌人持有机关枪，要多小心。干掉其中一名敌人可以取得红色钥匙卡，站在箱子上的敌人可以吊挂在铁管上射击将其解决。爬上红色钥匙卡门内的梯子后发现中央控制系统。进入船坞中的潜艇，解决敌人前行并通过空洞前往另一房间取得黄色钥匙卡。利用黄色钥匙卡房间内的电脑切断卫星信号，之后潜艇开始下潜，而一旦进入前面的房间水位就会开始上涨，一直向左前进并解决一名持有绿色钥匙卡的敌人。爬上梯子脱出。

MISSION 8 Nuclear Plant

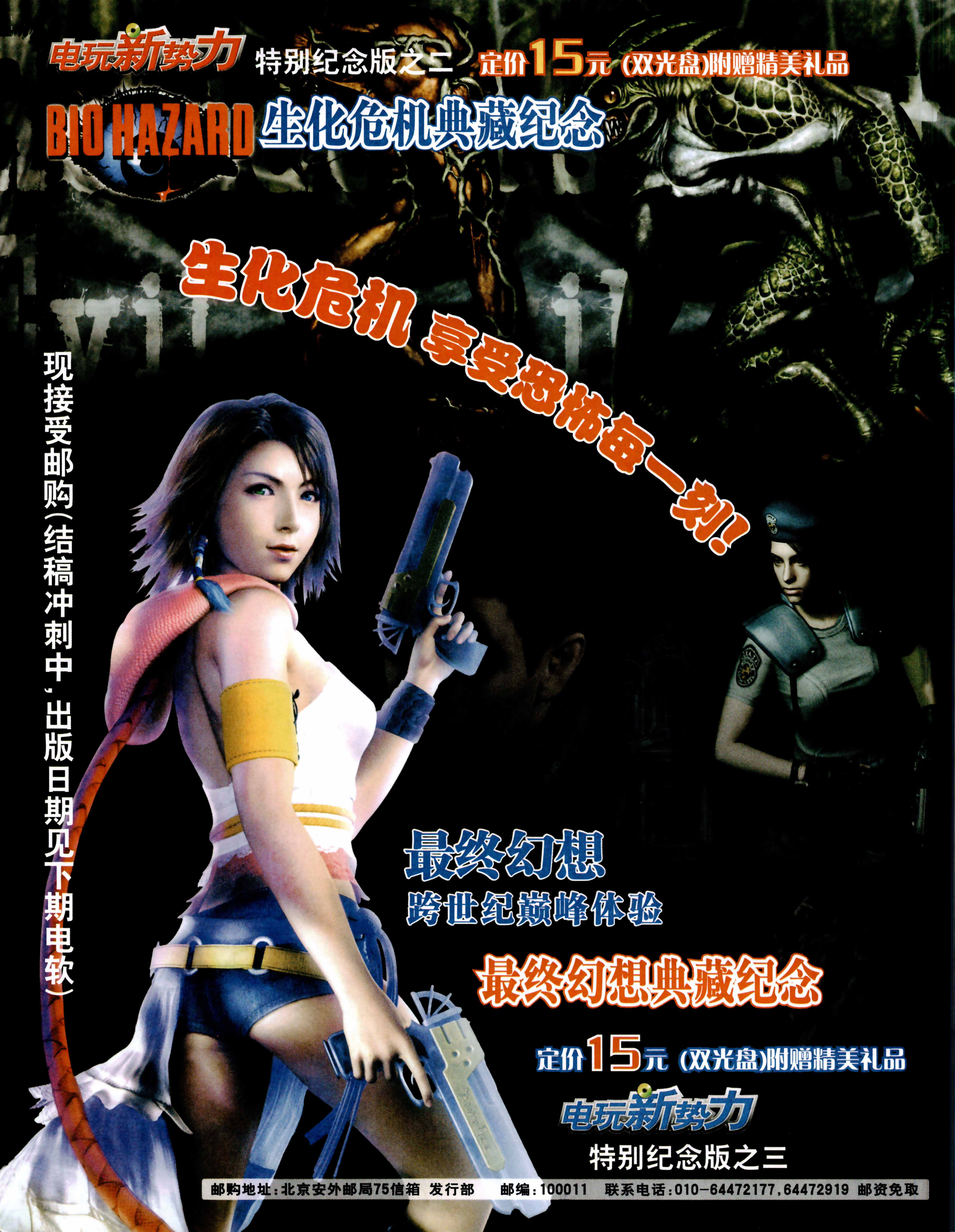
任务简报：费谢尔，你需要触发一个温度警报才能解除Nadezhda的电子干扰，这样我们才能跟踪中继卫星并锁定Nikoladze。
任务目的：1、触发警报　2、寻找中央电脑　3、进入发电厂
任务重点：本次任务的地形与国防部外围相似，同样需要蹲伏着利用石墩作为掩体前进。进入发电厂后会有很多正在工作的工作人员，趁他们低头工作的时候跳过去。进入内部底层后解决警卫可以取得红色钥匙卡。进入红色钥匙卡门后找到电脑并启动警报，前方的两名警卫用手雷解决。进入电机车间后干掉底层最右侧的警卫得到黄色钥匙卡。进入需要黄色钥匙卡的房门前往底层，沿途报废警戒机枪，进入上锁的门就能找到中央电脑。进入锅炉间后通过管道前进，小心不要被喷出的蒸汽烫伤。尽头房间内的保险箱保管着绿色的钥匙卡，之后的路线就简单多了。

MISSION 9 Abattoir 1

任务简报：费谢尔，Nikoladze正在计划让被俘美军士兵公开谴责美国的网络直播，而且他劫持了飞龙将军作为交易的筹码，并准备用武器和核能源从Nadezhda处换取保护，你必须要阻止这次直播，这样我们才有破坏他们结盟的机会。
任务目的：1、摧毁通讯天线　2、拯救全部人质　3、"处理"Grinko
任务重点：任务开始后一直向右侧前进就可以发现通讯天线并加以破坏，之后要像中情局一样吊绳索向下去并进入打开的窗户，注意的重点没有变化。进入后抓住上方的钩子，用枪将后面钩子的肉打掉并跳过去，注意！这里的行动速度一定要快！报废两架警戒机枪后前往地下室。这里的警卫很多，不要轻进。救出全部的人质，其中一名人质会将黄色的钥匙卡给你。进入黄色钥匙卡门的坑洞后躲避开激光下落。躲避下面的绞肉机、机枪，进入底层解救最后的人质并取得绿色钥匙卡。出外后利用电脑关闭激光。前往屋顶后会进入狙击模式，干掉所有进入视线的敌人就可以完成任务了。

MISSION 10 Abattoir 2

任务简报：Nikoladze为了一种被称为"方舟"的武器回到了屠宰场，我们想知道那东西到底是什么，并且要不惜一切代价阻止Nikoladze得到它。
任务目标：1、取得州长的录音带　2、取得"方舟"的钥匙　3、"处理" Nikoladze
任务重点：任务开始不久就需要苦战一番，解决敌人后前往一层左侧乘电梯。在二层解决两名敌人取得红色钥匙卡并进入红色钥匙卡门，进入中间上锁的门调查电脑就能得到总统的录音带。出门后一直向右前进，吊挂管子前进躲避监视器以及敌人，干掉最右侧的敌人可以得到黄色的钥匙卡。守卫看守着的电脑是用来关闭另一个黄色卡门中激光的，屋内的保险箱有弹药补给，是否取得自己斟酌决定。向顶层前进，一个上锁房间的保险箱内有钥匙。出门后报废两架警戒机枪，解决敌人可以取得绿色的钥匙卡。之后一直向楼顶前进，再次进入狙击模式，解决掉飞行员后任务结束。



电玩新势力 特别纪念版之二 定价15元 (双光盘)附赠精美礼品
BIO HAZARD 生化危机典藏纪念
生化危机 享受恐怖每一刻!
现接受邮购(结稿冲刺中，出版日期见下期电软)
最终幻想
跨世纪巅峰体验
最终幻想典藏纪念
定价15元 (双光盘)附赠精美礼品
电玩新势力
特别纪念版之三
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取



诱惑，我最喜欢的零食！

枪之坟墓完全CG　鬼武者3/恐龙危机3/COOL GIRL/合金装备3—食蛇者　钟楼3无损伤通关/最终幻想X极限通关实录
恶魔城—晓夜圆舞曲　炼金术士—威奥拉特与安德莉　寂静岭3主题曲、第二次机战α主题曲　格斗之王的历史(二)
最终幻想的历史(八)　寂静岭珍藏金曲汇集!!

VOL.21　6月8日期待

次世代传媒联盟

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

全彩掌机迷+音乐CD附赠大幅海报，并有多项奖品抽取，掌机迷终于可以每月享受盛宴了



掌机迷(2)

■开心价：10.00元　6月15日出版

动画欣赏与导购资讯，动画媒体新势力，令人惊叹的爆发力。拿出两小时，爽快一个月。



动感新势力5

■定价：8.80元(双光盘)　6月14日出版

双光盘精品，2003年以来十余部经典游戏MTV，同名游戏音乐CD全中文歌词，真正视听享受



MTV3 红宝石版

■定价8.80元(双光盘)　已出版

电玩新势力特别版之二。生化危机系列经典大回顾。享受恐怖游戏每一刻!



生化危机典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现已接受邮购

电玩新势力特别版之三。游戏史上大人气最终幻想系列，感动无数玩家，历久弥新。



最终幻想典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现已接受邮购

电新DVD系列第三弹，中文字幕多角度欣赏，图像更清晰，图形界面更人性化，真正DVD品质



电新DVD3

■定价10.00元　已出版(邮购，快！)

十余部最新游戏大作火爆展示，最终幻想格斗历史连载。寂静岭音乐CD体验恐怖世界，永远站在游戏最前线



电玩新势力21期

■定价8.80元(双光盘)　6月7日出版

电玩新势力DVD

第1、2辑、第3辑(极少量存货，需求速购)　每本10.00元

动感新势力

2003年第2期单光盘6.80元。第3、4、5、6期双光盘8.80元

电玩新势力

第12期（单光盘6.80元）。第13期(双光盘10.00元)。第15、16、19期、21期（双光盘8.80元）。其余各期已售完。

网络游戏密技(已出版) 6.80元

电子游戏软件

2003年第2(少量)、3、4、7、8、9,每期8.40元。10期(樱大战纪念金曲2)、11期(合金装备CD、少量)、12期(最终幻想XICD)9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评18辑(最新出版)6.50元

樱大战典藏纪念　15.00元

银版MTV　6.80元

游戏的设计与开发(只限邮购)　6月15日出版　50.00元

电子游戏软件2000年合订(上)　28.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

电玩动漫经典珍藏金曲CD大邮购



最终幻想1—10交响CD

● 简称：FF1—10

气势磅薄规模宏大的12首最终幻想交响乐章，重温FF系列15年流金岁月。



定价:6元 编号:A01



樱大战珍藏CD2

● 简称：樱2

樱大战珍藏金曲的第二弹，收录了樱大战游戏、动画中15首动听歌曲。



定价:6元 编号:B01



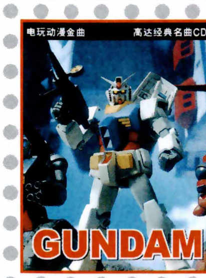
樱大战珍藏CD

● 简称：樱大战

15首樱大战各代游戏主打金曲齐聚一堂，绝对都是罕见的珍品。



定价:6元 编号:A02



高达经典名曲珍藏CD

● 简称：高达

莱因总帅亲自推荐的14首高达迷不可不听的高达名曲，热血震撼百听不厌。



定价:6元 编号:B02



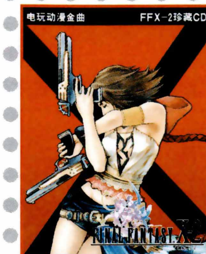
恶魔与天使珍藏CD

● 简称：恶魔天使

恶魔城月下夜想曲和心跳回忆精选名曲16首让你流连在恶魔与天使之间。



定价:6元 编号:A03



最终幻想X—2珍藏CD

● 简称：FF12

FF黑金珍藏版第二弹，收录人气极旺的FFX—2中广受好评的游戏金曲26首。



定价:6元 编号:B03



红宝石MTV CD

● 简称：红宝石

电新红宝石MTV的CD版本,2003以来十余部经典游戏大作16首金曲全收录



定价:6元 编号:A04



最终幻想XI珍藏CD

● 简称：FF11

FF黑金珍藏版第三弹，精选FFXI中19首优美乐曲是休闲时的最佳背景音乐。



定价:6元 编号:B04



超时空要塞珍藏CD

● 简称：超时空

“超时空要塞MACROSS二十周年纪念”18首精选歌曲集结于此！



定价:6元 编号:A05



合金装备本质珍藏CD

● 简称：合金2

合金装备2本质18首华丽金曲全收录，极高品质气势宏大，赶超电影大片。



定价:6元 编号:B05

●邮购大优惠●

所有CD均采用独立精美包装附详细曲目，音色纯正优美，真正CD品质绝非MP3转录而成。每张CD定价6元，一次性购买5张及以上的读者可享受5元/张的优惠！

●邮购方法●

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 （邮资免取）

邮编：100011

联系电话：010—64472177

010—64472919

注意事项

请注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的音乐CD(只写编号亦可)

例如：FF1—10(A01)

樱大战(A02)

合金2 (B05)

电软独家——新硬件超紧急速报

EZ-FLASH II

新世代GBA烧录卡先锋

新功能炸裂

EZ：烧录卡元祖 热启

EZ二代：玩家的 时钟

需求就是命令， 金手指

挑战随时存档… 更多

拒绝夸大 言之必信

EZ FLASH II 初评

天语：测试必以事实为准则，请读者监督。测试品并非最终版。

公正公开

EZ-FLASH II 磨砂防盗版礼品盒 EZ II 光彩夺目



包装磨砂防伪

5月26日下午，天语突然接到EZ II 测试样品——不禁遥想当年，电软以最速的姿态在全国范围内率先于平面媒体上对EZ烧录卡进行了测试，经过时间的洗礼以及广大玩家的检验，无数事实证明，EZ是无可辩驳的烧录卡领路人！也许正是那一次的两页测试报告，使更多的读者下定决心入手GBA……

遗憾的是，EZ II 的强袭登场，刚好赶在本期电软截稿的前三天，加之该测试品还只是内部评估版，看来天语只有紧急试玩先，并与爱好者大致分享一下其独特之处，而更进一步的情报，还请读者务必关注下期的**电软独家奉献的“EZ II 测试报告”**——也许会有新秘密也说不定哦！接下来，我们来一起看看测试品的功能和传统卡带有何不同！

EZ-FLASH II 四大功能说一不二 EZ II 新亮点，的确令我有深刻体会

1 内建金手指功能，官方密码支持，自动加载可能！！！

与EC内存取码完全兼容 **金手指功能在正式版中将超大幅强化，毋需玩家寻码**

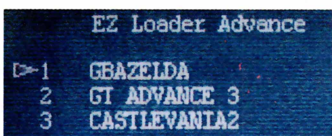


上图是天语测试“恶魔城·晓月圆舞曲”时，自动加载“金手指档”成功的画面。EZ II 所用的金手指码利用的是标准的EC取码规则，由“地址＋数据”二部分构成。

官方将大量GBA游戏的ROM通过Emulator Cheats破解（详见上期Goukumine的《游戏修改利器：EC》），并制成EZ II 烧录程序专用的“金手指档”——这样当玩家打开EZWriter 2时，会自动下载最新游戏的“金手指档”到你电脑中的客户端烧录程序目录下。当你烧制任何一款游戏时，想开启金手指来“轻松”游戏，只需在菜单金手指选项前选打个“√”就一切OK了。码源随时增加，官方将提供强力金手指支持。

2 四键复位，从此可以免除频繁开关机之烦恼！！！

大大保护GBA，而且省电 **A+B+Selcet+Start＝回到EZ Loader Advance菜单**



←这功能非常之体贴，游戏中可随时退到这个画面，换游戏时超级轻松，天语也觉得很过瘾。本期的“电击光盘”将有演示，请爱好者注意了！

卡带模具工艺精湛 与主机配合最到位



→EZ卡正面特写。注意卡带上刻有精美的“EZ－CART ADVANCE”字样。模具工艺水准相当高。

写到这里，突然想到EZ曾经被盗过版，不禁对此感到愤愤不平！这次EZ二代的登场，从包装上就能看出产品是何等的大气，磨砂的礼品盒，印刷考究。

请大家从“电击”光盘中的影像中细加分辨，切不可再上当。

E Z II 醒 目

天师特别提醒：测试版的烧录程序尚未完善，但金手指功能仍照常使用

本人收到的客户端烧录程序，内带少部分“金手指档”，当本人决定试验一下晓月“恶魔城”的金手指功能时，竟毋须找码，也不用手动输入，一举自动加载成功！——凡是被官方在程序中内建了“金手指”的游戏，一律可以自动加载——我们决定使用此功能，在金手指栏打个“√”即可（如图）。

以这块测试样品的EZ II 为例，如果天语想给“塞尔达传说·4把剑”使用金手指功能，则烧录程序的目录下并无此游戏的“金手指档”，此时我们可以手动输入，同样是非常之方便。天语的卡在使用金手指时，需要在烧录时决定打开此功能。而正式版呢——对于已经烧到卡里的游戏，什么时候你想使用 金手指了，什么时候进CLIENT程序加个“√”就行了！正式版的烧录程序，其软件功能将大幅进化！

只是要注意：EZ II 的码并不是Action Replay版的密码，而是和EC完全同步且兼容的码，由“内存地址：数据”构成。官方在正式版推出时，将会支持8、16、32位的各种码，玩家不但能手动输入，更可以利用官方提供的“档”直接加载，非常之省事。

官方站将为用户提供最有强力的技术支持



WWW.EZFLASH.CN

据EZ首席工程师介绍，对于所有ROM的金手指密码或“金手指档”，今后正式版将会采用各种办法来支持，毋需玩家找寻——如“在线更新”——只需对客户端烧录程序进行改进即可实现！届时，只要打开客户端程序，就能下载到最新游戏的“金手指档”到电脑中。使用“档”时超便利！

EZ-FLASH II 杀手锏还未使出…… 随时存档功能=烧录卡终极目标

更多惊喜，请留意本栏后续报道！作为EZ的老牌支持者，天语相信即时存档的功能为时不远了！！

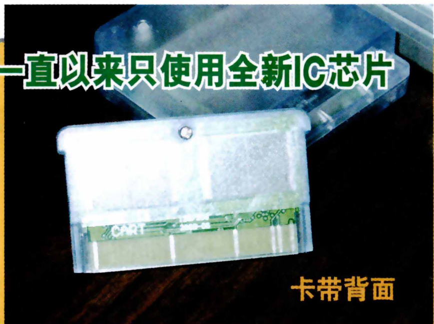
EZ II 低调测试，天语希望能早日体验到其实力！



天语也将测试过程中遇到的一些问题积极向厂方反馈，这样最终登场的正式版将会以最完美的姿态出现。在这里，有必要提醒大家一句，这两页所提及的所有功能，都是天语实机测试通过的，是能够接受广大GBA用户的实战检验的。对于一些还不完善部分，天语会抢先报告给电软读者，相信下一期将会以实际影像展示EZ2的豪华功能。

Check! EZ一直以来只使用全新IC芯片

可能一些爱好者已经知道，烧录卡的核心是FLASH IC。为了保证卡带在无数次烧录过程中的高可靠性和提升游戏写入速度，EZ从品牌诞生那天起直到EZ II 的推出，所使用芯片皆为名厂全新正品，请见图。



新世代烧录卡的功能，EZ II 一个都不少

③ 真实时钟宣告PockeMon问题已经解决

测试版未看出什么名堂 正式版会有什么惊喜呢！？期待ing……

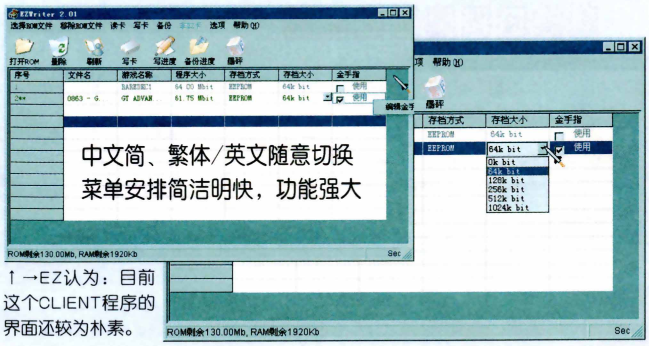
EZ总工和天语说：“在正式版中可以通过CLIENT软件读取和修改卡内时钟。在EZ LOADER（GBA开机菜单）中也会显示/修改时钟。”

天语拭目以待！看来更完美的CLIENT客户端软件是铁定要推出的！

④ 硬件支持FLASH存档，扩展性更强！

看似平常，其实有用 EZ II 内置仿FLASH的硬件逻辑

游戏存档大小一般都是软件自动检测的。加这个功能只是为了某些特殊的游戏软件在“检测不出存档大小或检测出的大小有误”时，用户修改大小用的。下图是证据，大家看到的小火箭就是天语的鼠标。



↑→EZ认为：目前这个CLIENT程序的界面还较为朴素。

测试版EZ II 全功能验证 正式版预定中

■“恶魔城·晓月圆舞曲”的金手指密码

HP无限0201326e:0f
0201326f:27
MP无限02013270:0f
02013271:27
所持金无限(999999固定)
02013284:3f
02013285:42
02013286:0f
02013287:00



■例：“黄金太阳”的金手指用法

查得此游戏：

X-Code= CF1E4A44 47415D4D 4A464741

Code= 金钱 02000251 FF

此码在EZ II 测试版上的用法：

X-CODE不需要。直接在EZ WRITER2的金手指编辑菜单中“添加”一个金手指，然后在地址栏输入0x02000251，在数据栏输入：0xFF，在“使用”一栏点击出勾即可。

■预定在正式版本中需要改进的地方：

1、用户可以在EZ LOADER中选择是否使用和使用哪几个金手指。

2、官方网站上提供尽可能多的金手指码，包括从其他金手指码转换过来的。将来计划在CLIENT程序中自动连接到WWW.EZFLASH.CN上去查是否有XCODE和金手指新的版本，如果有就自动下载，使用的时候则全自动加载。

■关于即时存档功能

金手指功能EZ II 已经实现，即时存档功能则同样是努力方向。

本刊后续报道预定中。





↑请看，EZ金手指应用大成功！HP/MP/金全满，大大方便玩家的EZ金手指功能，还会再完善。

圣嘉雷将军USB转换器五代实战全攻略！

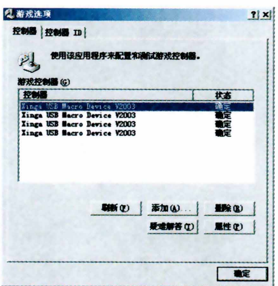
圣嘉的PS转PC的USB2.0转换器面世已经有几个月了，推出市场的时间不算长，但是却引起了广大玩家的浓厚兴趣，不少玩家都对传统的打印口手柄转换器严重的拖慢现象头痛不已，况且没有编程功能，很多游戏都不好控制，更别说震动对应了，直到雷将军USB转换器五代的出现，才为大家带来一个完美的解决方案。以下就以实战的方式，教大家如何一步一步地设置雷将军其中一个很重要的编程功能 ——“一键双雕”，顾名思义就应该可以猜得出来，就是用一个按键实现两种截然不同的编程动作！按钮按下去发出一种动作，松开后又自动发出另外一种动作！从此玩需要大量复杂组合键的动作、FPS等游戏就再也不用头痛了呵呵。

全攻略第一步：安装



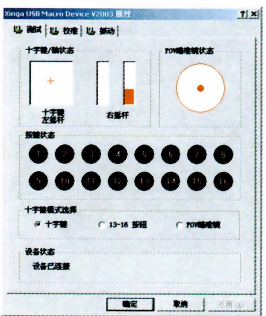
圣嘉雷将军的安装十分简单，只需要简单地点击几下“确认”键就可以安装完成，需要注意的只有一点，就是在某些系统（例如WIN2000）里面 有可能会出现下面的警告画面，选择“是”就可以了。

全攻略第二步：检查手柄

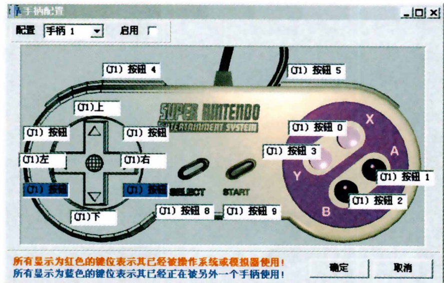


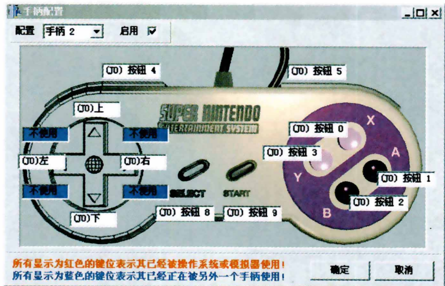
安装完成后，去到“控制面板”里面的“游戏选项”，因为我同时把四个PS2手柄通过雷将军转换器插到HUB的四个端口上，所以“游戏选项”里面就出现了四个PS2手柄，可以实现四人对战（雷将军最多支持十六人同时对战）。

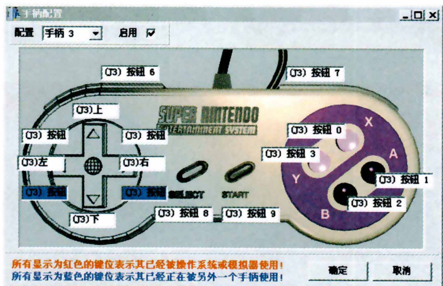
选中一个PS2手柄，点击“属性”，在下面的测试页面中试一下是不是所有的按键都生效，一切准备好之后，就可以开始“一键双雕”的实战了。请留意下面在电脑上通过超任模拟器Snes9XW玩超任“超级街霸II”的实例攻略，看看怎样录制和调试隆的“波动拳”和“升龙拳”之波升二连击绝招！

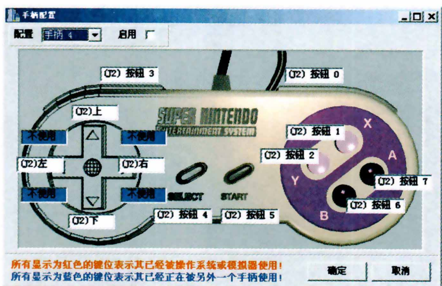


进入Snes9XW，选中“选项”里面的“配置游戏手柄”，我在这里一次性把四个手柄全都配置好了，以后就算玩四人对打的游戏也不用再配置了，四个手柄的配置图如下。







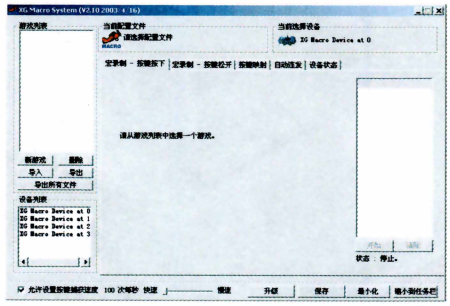


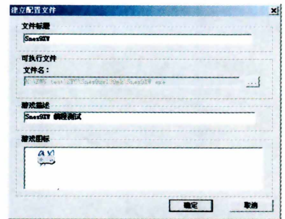
全攻略第三步：开始实战

在左下角的系统托盘里面，您可以看到一个红色的小飞机图标，这就是XG Macro的快捷图标，点击这个图标，就会出现XGMacro的画面。



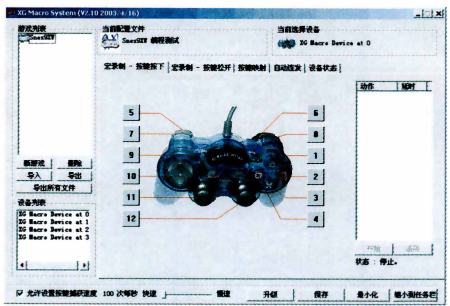
注意现在XGMacro的“游戏列表”里面是什么都没有的，这意味着XGMacro目前没有对任何程序进行编程操作。注意这里说的程序可以是任何一种可执行的*.com 和*.exe等WINDOWS程序，例如文本编辑器等，因为雷将军转换器同时支持PC键盘几乎所有键位的模拟，您用手柄就能完成键盘99%的操作，故可以轻松对应这一类只支持键盘操作的程序和游戏。





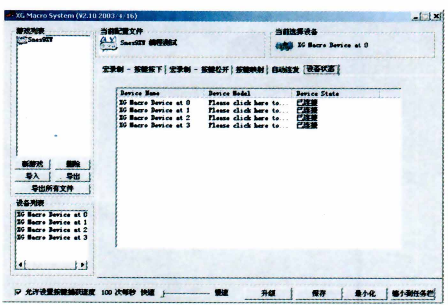
点击“新游戏”按键，出现下面的“建立配置文件”的页面，输入标题并选择具体的可执行文件——Snes9XW.exe 。

配置好Snes9XW的文件后，在“游戏列表”里面双击“Snes9XW”的图标，XGMacro就会开始调用这个配置文件，并出现手柄编程的面板。



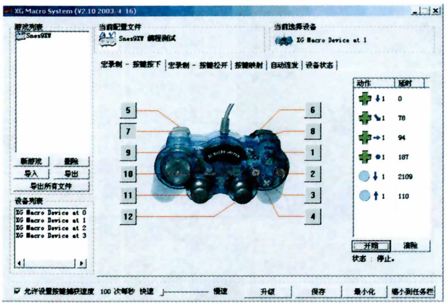
先去到“设备状态”，把四支XG设备都设成手柄模式，可不要设成跳舞毯模式哟，除非您想用PS2手柄去跳舞呵呵......

因为在Snes9XW里面设置手柄的时候我把1号手柄设成了1号USB设备，所以在这里双击XGMacro左下角的“设备列表”里面的“XG Macro Device at 1”，选中对1号USB设备进行操作。



大家都知道隆的“波动拳”是“下、斜下、右

＋拳”，所以先设置这组动作。选“宏录制－按键按下”的编程页面，按一下7号键（因为7号键我没有用来设成动作键，所以就用它来当做“波升二连击”的触发键就最好了，没有冲突），按“开始”，把手柄的“下、斜下、右＋拳”按顺序操作一遍，XGMacro就会把我的动作捕捉下来(精确到毫秒级哦），然后按“结束”完成这次对“波动拳”按键捕捉的操作。“波动拳”的编程是已经完成了，那么是不是代表所有的工作都已经完成，“波动拳”马上可以投入使用呢？我现在也说不上结果会如何，还是先带着大家看看实战效果吧。



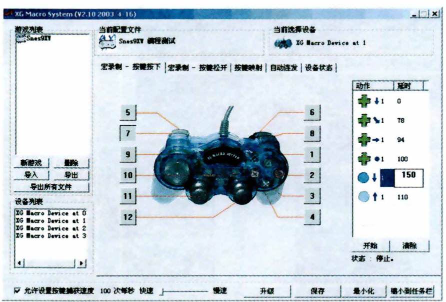
运行Snes9XW，调出街霸II的ROM（超任的游戏可以到这里下载：www.game711.com），开始游戏，选双打。如果可以选四打的话……吼吼。



在游戏里面，按一下7号编程键(好紧张……)，咦，怪事发生了！隆怎么没有发出波动拳，只是蹲一下，然后往前走，再打一拳呢？汗……看来是按键时间间隔太长了，好，尝试把时间间隔调短一点看看。



回到XGMacro，按一下7号键，出现波动拳的编程画面，鼠标双击按钮后面的“延时”数值，直接用

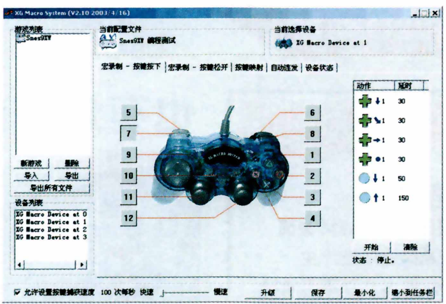


键盘输入数字，这些数字的单位是“毫秒”，看得出“拳”的按键按下去的时间间隔最长，就把它改成150试试吧。下图的“150”就是代表1号按键按下去150毫秒再放开，然后延时110毫秒后结束本次编程动作。

好，回到游戏，再按下7号键看看效果，这次隆的波动拳还是没有发出来，只是整个动作组合的时间明显缩短了，看来时间间隔还是太长了，导致本来是一组的连贯的操作被分成了一个个独立的动作，必须把时间再调短些。



这回不管三七二十一，把所有的时间间隔全部调成30毫秒，拳键的时间就调长一点吧，这样系统接受拳键的时候会稳定些。

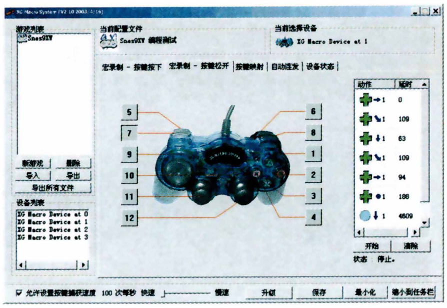


再战……按下7号键，呵呵，这是什么？隆的波动拳呀！一按7号键就马上发出来了，不用左搓右搓，一键见效！以后玩街霸等格斗游戏再也不用专挑手感好的原装手柄了，感动ing……

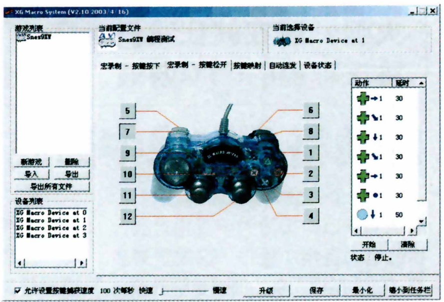


看到这里，大家应该了解到按钮之间的时间间隔会直接影响到编程的成败，学会怎样设置这些时间间隔是很重要的，这就是使用雷将军编程的技巧精华所在。

接着去到“宏录制－按键松开”的页面，按一下7号键，重复上面的步骤，把“升龙拳”录制下来。初次的录制画面如下图，时间间隔肯定要全部重新调整的。



由于有上面的实战经验了，这次就直接把时间间隔调成30毫秒和50毫秒，相信是“升龙拳”应该可以一次性成功。



继续作战……按住7号键，隆的“波动拳”马上发了出来，当“波动拳”的波光打到KEN身上的时候，松开7号键，天！波>升>二连>击！呵呵，简直是爽呆了，超cool！！！接下来我的动作当然就是按下7号键又松开，享受快感ing……咦，对了，我可以把7号键设成自动连发呀，这样我连按7号键的动作都省掉了……天，我怎么会有这样的想法，这到底是在玩什么呀，看来太先进了也不好，呵呵……



好了，圣嘉雷将军USB转换器的实战攻略终于结束了，为了让大家可以方便地领略一下雷将军的威力，我特意把今天的街霸II波升二连击的配置文件（SFTurbo.xgj）和超任模拟器做成一个压缩包，大家可以直接下载这个文件然后解压，就能直接导入这个配置文件了，当然还有两个小小的要求：第一，请对Snes9XW可执行文件的路径重新指定，第二嘛，当然是您要有一个圣嘉雷将军的转换器了，呵呵。压缩包下载的地址是：http://www.xinga.com.cn/forum/

还有一点需要提醒一下各位，这个配置文件是在我的电脑上调试成功的，当您的电脑配置和我的出入很大的话，就有可能需要对时间间隔作出轻微调整了。我的电脑配置如下：

操作系统：WIN2000 / 内存：1G / CPU：Intel2.40B。

文：酱爆



能够让我们的斗争本能再次燃烧的
对战格斗是什么!?

震撼灵魂、引爆本能的“身体攻防”……对战格斗游戏中的乐趣不胜枚举！但是，到底为什么会产生点燃起这种斗争之心的一团火呢？现在就让我们考察一下正在街机厅中称王称霸的FTG游戏，寻找真正的答案吧！



3D类型
(Polygon)

运用被称为多边形的3次元制作技术，以构成的假想立体空间为舞台展开3D模式的对战格斗。由于画面更加具有深度，运用各种广角镜头演出的立体动作也更加精彩。游戏中，如果使用打击技→投掷技→防御（→打击）的步骤组合策略也是可以成立的。

对战格斗游戏中到底有些什么?

2个对战玩家，或者是1个PLAYER以CPU为对手互相对战，拼尽全力互相冲撞——这就是对战格斗的大前提。有的时候是格斗家、有的时候是宇宙忍者、有的时候又是女子高中生。不管怎么变，“1对1的使用肉体战斗”可以说是所有对战格斗游戏的根源。最近车轮战及3on3的分队战斗模式极为流行，但是玩家在游戏中操作的角色基本上还是一个人……。

接下来，说说格斗的种类。大致上分为“3D格斗”和“2D格斗”两种。这两种类型不仅看起来不一样，有时候游戏性也迥然不同。除此以外，武器的有无上也有了新的发展，同时前者追求破天荒的超人动作，后者则更多倾向于更加真实的感觉。

对战格斗中有3D和2D两种!

2D类型
(Sprite)

在用DOT图的集合描绘的平面画面上展开的2D对战格斗游戏。诞生的历史悠久，可以说是对战格斗游戏的始祖。用流畅的动画手法描绘的华丽必杀技，加上漫画风格浓重的演出，使用跳跃攻击及突进攻击展开快速作战是这个类型的特点。



3D和2D模式各自的不同倾向

3D对战格斗
- 使用多边形描绘角色，高度拟真
- 拥有打击和投掷、防御3种技巧
- 有效利用空间或地形，乐趣更多
- 空中COMBO技巧极其之丰富
- 整体格斗感向真实化发展

2D对战格斗
- 利用DOT图描绘平面点阵画面
- 以跳跃攻击及突进攻击为主
- 飞行道具和超能力几乎不可或缺
- 动画人物极为活跃，角色设定松
- 即使是荒唐滑稽的世界观也一样OK

也有这样的另类对战格斗游戏!

武器



武器攻击范围的远近也是胜负之间重要的因素之一。

实写



以真人快打为代表，血腥的终结技让敌人鲜血四贱。

CHECK
对战格斗到底是一种什么样的游戏?

虽然说起来都是“对战格斗”，但其实也有不同的种类。就算看着一样，其实内里也有完全不同的东西……实际上，很难区别开来。

对战格斗游戏最基本的规则就是“以人或者以CPU为对手，1对1使用肉体作战”，另外还有“在有时间限制的场地中战斗”这样的规则。1对1的时候，不断地应用“攻击→防御”等各种手段是决出胜败的关键，也是格斗游戏最基本的定义。一对多人等则是规定以外的，后来也有三对三的组队战，是由SNK首创的KOF大乱斗系列。

对战格斗的定义是?

- 以人或者以CPU为对手的“1对1”的战斗
- 攻击和防御有明确的分类，如：上下段的判定
- 以KO或是将对手摔出场外为获胜的目的
- 没有投降、TKO（只有“判定胜利”的结果）

格斗技都是些什么类型?



K1或是BOXING，属于那种真实格斗技的游戏。左图为VICTOR的「胜利拳师」。





机器人格斗有“CyberBot”（卡普空）和“Zero Divide”（Zoom）。而以恶魔战士为代表的鬼怪格斗也有建树。

1对1的话……



在决定胜负的特殊情况下，可以打破1对1的限制。

尽管也是格斗



虽然这的确也是格斗，但在以多人为对手的特殊情况下，严格说起来并不能叫作对战格斗。

「光环」入围WCG



也许人类自有历史以来就有了战争，在发动战争与追求和平的过程中，诞生了众多真实的英雄和虚拟英雄，于是就在史书与人们口头传颂的战争与英雄混合的世界创造出许多男孩子的梦想，也许就是因为这种梦想吧，诞生了众多的以在战争中争取和平为主题的电子游戏作品，不可否认，“光环”是其中的佼佼者。

罗马非一日建成，光环的制作过程也是如此，自1998年《光环》计划启动之时开发商的本意是把他制作成一部PC游戏，但同年底，此款游戏被眼光独到的微软所盯上，自然该作也就转移到了XBOX上开发。而该作作为XBOX首发大作的销售结果也没有让微软失望，《光环》至今已在全球卖出了300万套以上的好成绩。并且微软日前宣布对XBOX的十多款主打游戏实行折价销售，而这其中并不包括《光环》，这也说明了微软对该作十分的自信。



在XBOX的强大技能下，《光环》的游戏画面被表现得十分出色。无论是室外场景还是室内场景都被刻画得细致入微。当你徜徉在游戏中的时候，抬头是美丽的星空，低头是鲜嫩的小草，远看蓝色的皓宇与山海连成一片，雄伟的光环横跨云霄，近看…星盟怪物？我打！至此足以让人感受到设计者的匠心独具，但也许BUNGIE觉得这还远远不够吧，他们尽可能的做到将最细微的部分也做得异常的生动。如发射的子弹，碰到地面会反弹回去，主角开动JEEP时，你可以看到每个轮子都各自转动，在地面上迅速打转，直到将草皮都甩飞为止，JEEP一路前行时，车上的人的身体将会左右摇晃，轮下扬起粒粒尘土。这些都得益于制作小组采用的独一无二的动画系统及物理引擎，当然有好的制作工具没有认真的制作人也是不行的，听说《光环》的制作小组在开发期间已经有好几个月没有回家了，估计他们的亲人一定会恨死这款游戏了。（笑）

《光环》中的武器设计形态丰富而又独具特色，其中分为人类武器和星盟武器两大类，两类武器差别较大，各有特色。人类武器总体上使用实弹，杀伤力大，但上弹时间较长；而星盟的武器具有高精度、先进和外形科幻等特点，并且因星盟的武器全部使用“光能或电能”所以并不需要换弹，但制作小组考虑到游戏的平衡性，所以星盟的武器会产生因能量过剩导致热能过高而无法使用，并且星盟武器的杀伤力也较弱。在《光环》中每种枪的震动在手柄上的模拟都十分的到位，冲锋枪的威猛、火箭炮的强劲均能在震动中体现它们各自的特点，与PC相比，这是鼠标所不能及的。

值得一提的是游戏中敌人的AI设计得相当的聪明，他们既懂得相互配合的群体作战，也会善于利用周围的掩体跟你周旋到底的单兵作战。这样一来，游戏难度着实提高不少，但相对的也使游戏变得更加的有趣。一场激战下来，地上遍布着刚才还令你头痛的敌人的尸体，回忆刚才自己漂亮而熟练的身手，心中真是充满了成就感啊！

如果玩家自认为把《光环》玩得相当的纯熟老练，电脑AI根本不是你的对手的时候，你可以试试《光环》的多人连线模式，该作最多支持四台XBOX16人同时连线对战，如果有宽带的话还可以免费上私服和朋友们对战。虽然《光环》的多人连线的游戏模式非常繁多，应有尽有，但是地图的确是少了点。另外即将在韩国举行的世界最大的游戏竞赛大会：WCG2003（World Cyber Games 2003)也将首次加入家用主机游戏比赛项目，《光环》以起出色的游戏品质成为首款入选的家用机FPS游戏。（俺也想去啊，可惜比赛场地不在中国　－_－b ）

稍微有些遗憾的是，《光环》中我方NPC的面目做的较差，表情呆板，人物动作也不太自然（鸡蛋里挑骨头？），希望能在续作中得到改善。

■文：北京　士官长

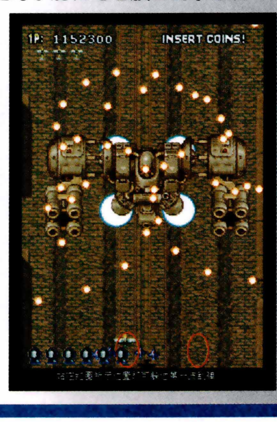
彩京退出游戏业

彩京1945之极限挑战！

Psikyo(彩京)公司曾经是无可争议的平面STG的代言人，S1945一代更是其代表之作。笔者乃一重度游戏爱好者，其中又以STG类为吾最爱。S1945一代这个游戏现在看来虽然有点老了，但在国内至今仍有很多地方机室存有该机台。而且向1945终极目标—— 一命不死、一B不放通两周挑战的也大有人在(比如ME)。由于我国国情不同，因此像这种重度游戏的研究不可能像日本那边一样，每天花数个小时来研究某一关甚至某一个地方的打法。还好现在得益于模拟器的成熟，使我们能在电脑上也可以玩到原汁原味的S1945，而模拟器自带的很多功能可让我们反复研究某一关的打法却不用花费大量无意义的时间。比如：S/L大法(玩家最爱)；录像+回放(重度游戏爱好者的福音)；截图、去掉图景(分析弹道好帮手)等等。正是在这些功能的辅助下，笔者才得以挑战极限成功。以下攻略前四关以2-1.火车关、2-2.船舰关、2-3.白飞机关、2-4飞艇关为顺序(前四关虽然是随机出现，但打法一样)，选用飞机BF109,这也是为了能和笔者放出的录像相对应。



↑这位朋友投来了彩京二周的全图文超强攻略，可惜……



←可惜彩京就这么突然从地球上消失了。

感谢AKIRA

SONY PSP大陷阱

ILLUSTRATED BY AKIRA



●PSP一蛇三吃。不过别忘了多缝几个兜。夏天……？

索尼电脑娱乐(SCE)总裁久多良木健先生在E3会场向全世界的玩家郑重宣布：预定在2004年底，索尼推出掌上型游戏机——PlayStation Portable！

这里，我们想首先从“纯硬件”的角度对PSP进行一番评判，这是许多游戏迷非常感兴趣的话题。然后，再结合当今时代——也就是“GameBoy独领风骚十五年”这一特殊背景，把PSP当成一件普通的商品来看待，从企划设计、行销手段、商业运作等等“软环境”的角度出发，另撰一文，来揣测一下“家电巨人SONY”逆袭老铺任天堂的真正意图和背后的野心。

活着就是让任天堂不舒服

UMD直捣任天堂软肋

掌机光碟化意味着无限的可能，同时也是PSP在硬件上一举超跃GBASP的根本保证，二者已经不可同日而语。高达1.8G的超容量，一向擅长制造“流行”的索尼将其光盘直径缩小到只有区区6厘米，比通常的8CM小光盘还要再小上两公分(即比NGC光盘还要小)！采用这种规格的媒介，显然能够满足影音上的更高要求，容量说明一切。

3D游戏突显技术优势

为了在将来能从根本上撼动GBASP的地位和优势，索尼这次采用了大幅领先的中央处理器，CPU的集成度相当高。PSP的游戏很可能就像PS一样，做到真正的“掌中PS”，而绝非像GB这样，勉强扛了十三年，才从八位机的阴影下逃出来，却又走回十三年前16位机画面(GBASP)——索尼要创造的，则是32位元的3D掌上时代。

PSP要作"随身看"？MPEG－4硬件解码

“流行制造专家”、“视听领域的超级巨人”……发明WALKMAN的SONY，在PSP上再一次让消费者看到其在专业领域无可匹敌的强劲实力和优秀创意。PSP内置MPEG－4格式影像的解码能力，配合着光盘载体，这意味着PSP将成为第二个WALKMAN——玩家将可以通过PSP来观看高画质的动画！！！作为DVDRIP的超级狂迷，天语知道，MPEG－4格式能够实现绝佳的压缩比和最高的画面质量，而1.8G的光盘容量在收录“指环王2”这种三小时级别的MPEG4长片时都绰绰有余。看来这次索尼豁老命也要陪任氏玩玩儿了？

根据PSP的宽屏幕来看，这项功能可能是索尼在一般层(全年龄)消费者引爆PSP的导火索。天语也认为，索尼会推出一些专门的电影或动画软件来配合此功能，毕竟PSP自身强大的动画播放能力，在玩家中极易形成话题。

16：9大液晶尊贵无比

由于认定GBASP这种“小屏幕+背光灯”的原始显示方式将会被淘汰，索尼使用的应该是POCKET PC这种级别的高发色液晶显示屏，毋需任何外光，就算在漆黑夜晚，也能看得很清楚。PPC级别的显示屏是非常讲究的，但是成本往往难于控制，它可不像手机，随便找一种简易彩屏就能充数——PSP的屏幕万万不能出现当年GB砖头机那种大残像，无论是玩游戏还是看电影这都是不允许的！PSP屏幕较大，约4.5英寸(GBA屏幕不到3寸)，水平像素数为480。

超级CPU打造音频新境界

众所周知，索尼在这方面拥有绝对的实力，有理由相信PSP的音频部分将远远超出GBASP，直达CD音质——这是“光碟 VS. 卡带”决定的。因此天语认为，堪称SONY战略商品的PSP将从很多方面改变人们对传统掌上娱乐方式的认识。

注：5月底索尼再次举行了发布会，宣布PSX主机的架构。“游戏机家电化”是索尼的理念。

想通吃？ 小心伤了胃！！

PSP问题一大箩

PSP的造型设计将是一项无比复杂的“系统工程”！

手柄跑哪儿去了？

如果采用一体化的设计，“主板+光驱+控制键位+显示屏”就会集成到一起，这样一来很可能是翻盖式的设计，就像GBASP。不过，那样一来会非常笨拙。也有一种猜测是，PSP将采用分体式设置，即把“按键+液晶”集成为一只“带屏幕的大手柄”，与“主板+光驱”部分独立出来，两部分通过导线相连。

无论如何，外形设计至关重要，它直接关系到制品的前途，看来索尼一定会相当谨慎。目前惟一可以肯定的，是PSP的体积不会太大。

光驱弄不好要翻船

光驱将涉及散热、稳定性、耗电等若干方面。毕竟PSP不是SONY MD机，它远比MD先进得多，因此光驱作为核心部分，同样是很棘手的问题，像是

uni41@sohu.com　QQ群组号：753509　欢迎玩家参与PSP的讨论。天语开设了无需验证的QQ群组，你的话会登在杂志上。

光驱速度也是问题啊，总不能读盘慢巨影响情绪吧！另外天语对索尼如何妥善处理这个MINI小光盘很感兴趣，光盘的置入和取出相信会和MD机有几分相似。

耳机当然是标配

如上所述，无论PSP采用何种造型，耳机总是不可或缺的装备，否则就算PSP音频功能再强大，透过本体自带的小喇叭也无法发出悦耳的声音。只是如果PSP是真的采用了分体设计，那么耳机再来凑热闹的话，试想它们之间连线将会是多么复杂！——我们可能不得不小心翼翼地把PSP本体放到背包中，把带屏幕的手柄拿在手中，再把耳机戴好，玩游戏的时候，千万不能有大动作，以免一不留神连线脱落，PSP坠地！另外，耳机是易损件，主要也是连线造成的吧！

看来，今后准备买PSP的读者最好先准备一个摄影师专业的小坎肩，口袋是越多越好！！

PSP还是不是便携机啊？

呵呵，如果上面的种种假设成立，玩PSP就会变成一件比较麻烦的事。具体如何，恐怕得明年见了，我想最着急知道PSP真面目的不是我们玩家，而是任天堂吧？（^_^）；

PSP的光驱能否识别可擦写光盘？

如果答案是肯定的话，我们就能够自己烧制AVI文件到光盘里了！至少，到索尼指定的店头去烧录动画也会便宜一些(别忘了，索尼哥伦比亚三星公司是世界最著名的电影公司，而索尼音乐也有数不清的资源可以利用……)。这要算是附加值，就看索尼如何处理了，天语认为技术上不会存在困难，因为索尼的MD就是可擦写的。只是SONY公司如果想从PSP上获得更大的收益，可能不会增加识别DVD+RW盘的功能，如果玩家需要什么影音软件的话，单独发售PSP版本就是了。

电池问题……

GBASP充足了电完全能用十个小时，对PSP我们可不敢抱如此的奢望，天语认为两个半小时就不错了。因为虽然索尼可以把同样体积的电池做到十小时待机时间，甚至一百小时也并不新鲜，但这种高性能电池的成本却……打个比方，索尼数码摄像机的电池型号极多，最低级的仅二三百元，而高级的却要1400元。

软件开发环境和开发费用问题……

PSP如果以PS为架构进行设计，软件开发上将不会存在障碍。只是对于GBA这种16位级别的超廉价系统，索尼一定也会主动降低软件开发的门坎，让更多的软件商加入进来。

价格问题……

目前还很难进行预测。可以这么说，PSP如果今天拿出来卖，售价绝不会低于四千元！！！

手掌机之战已经开始

2003年E3展上不是最大，也是很大的一条新闻，就是索尼要于2004年底前推出PSP手掌机。现在距2004年底还有一年半的时间，索尼为什么要选择在这时公布这条消息？这固然有世界最大游戏展的因素，在E3上公布这条新闻无疑可以取得最大的轰动效应和新闻效应。另外一个合理的推测，就是索尼想通过公布PSP牵制GBA的销量。但在PSP计划推出一年半前就宣布这条消息，也有过早将底牌暴露给对方之虞。作为久经战阵，老谋深算的SONY而言，对其利弊一定有充分的考量的。

首先，索尼捅出这条消息有相当的自信。一方面他相信经过一年多的筹备，到那时一切都可以OK！另一方面，他认定任天堂没有办法在一年半以内能推出相似性价比的手掌机。因此，即便把PSP的消息告诉任天堂,他相信任天堂也没有对应之策。索尼作为世界一流的高科技公司，无论是光盘技术还是半导体技术都处于世界最前沿地位。这是无论微软还是任天堂都无法相比的。因此，索尼几乎可以准确无误地预测高新技术的发展前景和任天堂在半导体技术方面手里的牌有多少。



即使如此，索尼仍旧可以不公布PSP的消息，让任天堂蒙在鼓里。然后在尽可能短的时候突然推出，打任氏一个冷不防。从索尼的体制讲，它可以做到这一点——即保密到最后一刻。据索尼创始人盛田昭夫的自传透露，索尼对技术保密工作高度重视，并有一套完整有效的措施。比如索尼各部门之间是相互封闭的，只有每周一次的执行董事会上才会讨论公司全面的工作。顺便说一句，PS之父久多良木是去年因PS的巨大成功才进入执行董事行列的。也就是说，即便索尼内部也只有极少数人才知道某项技术和项目的进展情况。另外，索尼为了防止员工在外面吃饭时讨论工作情况而导致泄密，规定员工尽量在公司餐厅吃饭。为此，索尼在公司地下层修建了相当豪华的餐厅、酒巴和咖啡厅。消费价格却比外面便宜很多。并且规定除索尼员工外，外人不得进入。由此一例就可见索尼保密制度之严格。

因此索尼不自我暴露，完全可以保密到最后一分钟的。而且据天师揣测，索尼并未解决PSP的所有问题，甚至许多关键问题都未有最终方案。那么索尼为什么还要急着在E3展上将PSP计划公之于众呢？

原因大概只有一个，索尼需要软件商的支持。需要马上与软件商就PSP展开谈判。

就像天师在硬件中的分析，索尼实际上已经解决PSP的技术标准和开发程序。其他如外形设计、电池动力、视屏、音响等还没有最后定案。这就是为什么索尼只简单地公布几项规格，如6厘米光盘，14：9显示屏等，其他一概语之不详的原因。但这些问题索尼是可以解决的，并且这些方案与游戏商开发软件并没有直接的关系。

众所周知，手掌机市场十几年来一直是任天堂的禁脔，近年来也成为任天堂最后的一块堡垒。去年任氏三分之二以上的利润都是由手掌机创造的。可以说手掌机是任氏的生命线。手掌机不倒，任天堂帝国就不会倒塌。手掌机市场溃败，任氏还有什么退身之地呢？所以掌机之战可以说是索、任二氏的殊死近身肉博战。这一点二者都很明了。索尼要想在掌机市场争霸，光是掌机性能好并不就意味着胜利，只有得到大牌软件商、大牌游戏的支持才能站住脚。而任天堂掌握着掌机市场90％的资源。

因此，在软件越来越凸显重要的游戏市场，即使强势如索尼也不能不面临着和软件商的艰苦谈判和沟通。这个问题的难度和复杂程度丝毫不亚于PSP掌机本身。

还有一个不可忽视的问题，GBA虽然在技术性能上与PSP不可同日而语，但它开发成本极低，利润却非常丰厚。而PSP由于自身的技术含量，可以预计开发成本大幅提升，开发周期和风险都增加了不确定性。要游戏厂商放弃现有的肥肉而加入一个不确定的充满风险的市场，每一个软件商都会慎之又慎。这个谈判过程一定是艰苦的、漫长的、多变的、激烈的讨价还价。索尼需要足够多的时间和游戏厂商谈判，需要足够多的时间提供开发设备供软件商熟悉、学习、使用。需要足够多的时间能在明年年底主机发卖时推出几款叫得响的游戏。

总之，这需要谈判技巧，需要实力，也需要时间。

而索尼与软件商一开始谈判，便不得不公布PSP规格，保密工作就成为不可能。那么与其由软件商私下泄露，不如索尼主动公布为好。

因此，我们可以大致判定，PSP在E3展上的披露，意味着掌机战争的正式起动，虽然真正的碰撞和拼夺还要在一年半以后。

我佩服索尼这样的现代高技术公司，欣赏索尼在娱乐业的经验，敬畏索尼在次世代之战中显示的无坚不摧的王者风范。

但我也真的很看好任天堂。不是看好它目前90％的掌机市场占有率，而是任天堂已经输给过索尼。

它不能再输了。

小资料

1994年2月，索尼公布了次世代新主机PS的消息（当时称为PS-X），至当年12月3日，索尼就发卖PS主机，中间只有十个月时间，这是索尼推出的第一台游戏机。94年3月世嘉宣布研制“土星”的消息，同年11月22日土星正式发卖，中间相隔只有8个月。



音符诱惑



——动漫电玩金曲

难以忘怀的经典名作，回味无穷的经典歌曲，如今就在掌握之中……

■主持人／SITH

[篮球飞人] 片头《想大声说我爱你》

【歌】BAAD

眩しい阳差しを背に　走り出す街の中
たたかれた　いつものように肩を
君に梦中なことに　理由なんてないのに
その腕は　络むことはない
いつの间にか瞳　夺われるて始まつた
离さない　摇るがない　crazy for you
君が好きだと叫びたい　明日を变えてみよう
冻りついてく时间を　ぶち怀したい
君が好きだと叫びたい　勇气で踏み出そう
この热い想いを　受け止めてほしい
ざわめいたフロアに　にぎわうテーブル越し
なにげない　君の视线に醉いしれ
恋をしているようで　跃らされてるような
高鸣る鼓动に　もううそはつけない
いつになれば变わる　このもどかしい友情
届けたい　确かめたい　I take you away
君が好きだと叫びたい　何もかも脱ぎ舍て
心どかす言叶を见つけ出したい
君が好きだと叫びたい　今夜は帚さない
见つめるだけの日々なんて　终わりにしよう
I wanna cry for you
Repeat
I wanna cry for you

[银河英雄传说] 片头《SKIES OF LOVE》

【作词・作曲】秋吉满　【歌】秋吉满

I LOOK above the stars are bright
Yet I'm blinded by the light
Heaven seems so far light
Come back to me someday
The sky seems so blue
They load me to you
Somewhere there's a place
in my heart
In the skies of love
I pray upon a star tonight
for the Gods to shine a light
There's a place that's far away
I'll meet you there one day
My faith lies with you
Protect all you do
There's always a place in my heart
in the skies of love

[福星小子] 片头《拉姆的情歌》

【作词】伊藤明、小林泉美【作曲・编曲】小林泉美【歌】松田佑子

あんまりソワソワしないで
あなたは　いつでもキョロキョロ
よそ见をするのはやめてよ
私が谁よりいちばん
好きよ……好きよ……好きよ……
星たちが辉く夜ふけ
梦见るの　あなたの全て
爱しても　あきたは知らんぶりで
今ごろは　谁かに梦中
ああ　男の人つて
いくつも爱を持つているのね
ああ　あちこちにバラまいて
私を恼ませるわ
あんまりソワソワしないで
あなたはいつでもキョロキョロ
よそ见をするのはやめてよ
私が谁よりいちばん
ああ　男の人つて
何人 好きな人がぼしいの
ああ　私だけ爱してよ
いつでもひとりだけを
あんまりソワソワしないで
あなたはいつでもキョロキョロ
よそ见をするのはやめてよ
私が谁よりいちばん
私がいつでもいちばん
あなたの全てが
好きよ……好きよ……好きよ……
いちばん好きよ！

[乱马1/2] 片头《别让她变成河东狮》

【歌】西尾悦子

奴八破奴八破一向听
はしゃぐ恋は　池の鲤
奴八破奴八破一向听
胸の鲷は　抱かれタイ
认もわからずに　らんまらんまて　日が暮れる
君と逢つてから　らんまらんまで
ナンダカンダと　すつたもんだの世纪末
なぜもつと静かに「好きだよ」と言えないの?
张り合うと私も　じゃじゃ马になつちゃう！
ベルも鸣らさずに　そよ风の样に
胸のワンルーム 住みついた君なの
迷惑よ　だけど
…今夜だけいいわ（…明日までいいわ）
奴八破奴八破二向听
踊る接吻は　海の鳝
奴八破奴八破二向听
恋の　は　隐し味
见つめられる度　らんまらんまで　目が回る
恋になりそうで　らんまらんまで
タンマタンマで　そんなもんねとお友达
迫力でロ说かれ　星の街逃げ出した
梦见てたデートが　マラソンになつちゃう！
痒いメルヘンも　て女には娟乐
君の优しさに　包まれてみたいの
冗谈よ　だけど
…ハートは透けちゃう（…いつかは透けちゃう）
Repeat
见つめられる度　らんまらんまで　目が回る
恋になりそうで　らんまらんまで　お友达
Repeat



[美少女战士] 片尾《和我们在一起》

【作词】秋元康【作曲】井上望【编曲】岩崎文纪【歌】藤谷美和子

私たちになりたくて
あなたと出逢つてから
胸の奥で光つてる
爱しさが切なくて
静かに瞳を闭じた
なんでもないしぐさも
ごく普通の言叶も
思い出すその度
泪が出そうになる
恋はLonely lonely heart
ひとりぼつちよ
Lonely lonely heart
喜びも悲しさもいつだつて
私だけの梦の中
恋はLonely lonely heart
だけどきつと　いつの日にか
あなたの强い腕に抱かれながら
私たちになりたくて……
あなたのすぐ近くで
ずつと私まつてるの
气づいてはくれなくて
なんどもがつかりしたわ
谁かを好きになると
何故こんなに苦しいの
私だけひとりが
风邪をひたみたいに……
今はBaby Baby love
どうぞお愿い
Baby Baby love
淋しさに负けそうなその时は
手镜を　かせて
今はBaby baby love
泣いた夜もいつの日にか
昔のなつかしんで　笑い合える
私たちになりたくて
谁も知らない
Secret tears
拭える人は
Only
私より
私たちになりたくて……
Ref

[传说勇者达钢] 片尾《哈里路亚》

【歌】佐藤有香

ハレルヤ パパイヤ
ホントは宿题なんて
好きじゃない　游びたい
クジラの王样を
晴れた日は　呼び出すんだ
南のサンゴ礁まて
ひとつ飞び　パラシュート
でつかい太阳とヤシの　の
岛に行こう
ママから教わつた
ルールもマナーも
ア.ワ.ワ 消えて
头じゃない　ハートの乐园
*明日　きつとハレルヤ
だから　ずつと负けるな
空も海もパパイヤ
ボクはキミが大好きさ
裸足でジャングルの中
スイッチをひねつたら
キリンやマドナが
手をつなぎ　ラインダンス
パパから言われたよ
「勉强しろ！」つて
キュンよ鸣つた
理屈じゃない　ハートが肝心
**
梦は　いつかハレルヤ
だから　みんなあせるな
夏も冬もパパイヤ
ボクはキミが大好きさ
（*Refrain）
（**Refrain）

[龙珠Z] 片头《CHA-LA HEAD-CHA-LA》

【作诗】森雪之丞【作曲】清冈千穗【编曲】山本健司【歌】影山博信

光る　云を突き抜け
Fly Away(Fly Away)
かちだじゅうに　?がるパノラマ
颜を　蹴られた地球が怒つて（怒つて）
火山を爆发させる
溶けた北极の中に
恐?がいたら　玉?り仕途みたいね
*CHA-LA HEAD-CHA-LA
何が起きても气分は　へのへのカツパ
CHA-LA HEAD-CHA-LA
胸がパチパチするほど
骚ぐ元气玉…Sparking
空を　急降下 Jet Coaster(coaster)
落ちてゆくよ　パニックの乐园へ
景色　逆さになると愉快さ（愉快さ）
山さえ　お尻に见える
恼む时间はないよ
何处かに潜む「ビックリ！」に逢いたいから
CHA-LA HEAD-CHA-LA
头カラッポの方が　梦话め途める



CHA-LA HEAD-CHA-LA
笑颜ウルトラZで
今日もァイヤイヤイヤイヤイ
*repeat

[超时空要塞] 片头《MACROSS》

【作诗】阿佐茜【作曲·编曲】羽田健太郎【歌】藤原诚

マクロの空を　つらぬいて
地球をぅつた　いかずちは
我ら幼ぃ人类に
自觉めてくれと　放たれた
マクロス　マクロス
雄マしく立つた若者は
爱する人を　かばぃつつ
旅立つ日マを　战ぃひらく
WILL YOU LOVE ME TOMORROW
暗を切りさき　飞びゅく先は
近く辉く青ぃ星
マクロス　マクロス　マクロス
宇宙の子らを　ひきつれて
星の彼方の 暗の中
万古に统く战ぃを
目指して飞んだ 运命の矢
マクロス　マクロス
淡ぃ阳ざしと守呗
赤子の眠り　母の胸
爱する日マを 战ぃ守る
WILL YOU LOVE ME TOMORROW
暗を切り裂き　のびゅく光
辉き满ちる日はぃつか
マクロス　マクロス

[篮球飞人] 片尾《眼里只有你》

【歌】大黑摩季

ぁなただけ见つめてる
出会つた日から　今でもずつと
ぁなたさぇそばにぃれば他に何もぃらなぃ
梦の High Tension
愿ぃ事　叶つたの
柔らかな冬の日
ぅつむき耻ずかしそぅな
Special Drivin' Date
ぁなたがそぅ　喜ぶから
化妆をまず止めたゎ
どこにぃても捕まるょぅにホケベル持つたゎ
车も详しくなつたし
サッカーさぇも好きになつたゎ
迷つてぃるけど
この人に一生つぃて行こぅと决めた
ぁなただけ见つめてる
出会つた日から　今でもすつと
ぁなたさぇそばにぃれば他に何もぃらなぃ
梦の High Tension
ぁなたがそぅ　望むから
真つ直ぐ?るょぅになつた
ザッだつた言叶使ぃ丁宁になつた
ぁなたがそぅ　ぅつむくから
长电话も止めたゎ
便利だつた男の子运 整理した
发も服も目立たなく
ぉ料理もがンハルから
Partyには行きたぃな…
嫌恶がつてたぁの娘とも绝好したゎ
ぁなただけ见つめてる
昔みたぃに笑ゎなくなつた
苦手だつた　Spicy Your Mama



合ではぉ茶してる ャバィHigt Tension
ぁなただけ见つめてる
そして他に谁もぃなくなつた
地味に生きて行くの
ぁなた好みの女 目指せつつ!!
Love Power
ぁなただけ见つめてる
独りで待つ　人だけの部屋
ぁなたの微笑みはバラ色の锁
行けつつ!!梦见る 梦无し女!! oh~

[银河英雄传说] 片尾《跨过光之桥》

【作词·作曲·歌】小椋佳

素晴らしく势ぃ泪を
人は心に　溜めてぃる
君が行く　道をさぇきる
重くむなしぃ　战さ统こぅと
梦を杀すな　梦を追ぅんだ
はるか银河の　辉きを
映す泪で　ほほをぬらし　欢てべる日を
光の桥をこぇて　心を裸にして
光の桥をこぇて　泪と爱を解き放して
素晴らしく　大きな爱を
人は心に　抱ぃてる
君が行く 道は宇宙の
无限の暗に　远く统こぅと
梦を杀すな　梦を追ぅんだ
ぃつか银河の　辉きに
负けなぃ爱で　ちりぼめられる　欢びの日を
光の桥をこぇて　心を裸にして
光の桥をこぇて　泪と爱を解き放して
光の桥をこぇて　心を裸にして
光の桥をこぇて　泪と爱を解き放して



[福星小子] 片尾《宇宙出大事了》

【作词】伊藤明【作曲·编曲】小林泉美【歌】松田佑子

ヘンとヘンを集めてもつとヘンにしましょぅ
ヘンなヘンな宇宙はタィヘンだ!!ダ.ダ
この ぃ宇宙はたまらなく不思议ね
でたらめな事件が当り前のょぅに起きる
それでも　ぉどろぃたりしてはぃけなぃ
ぉちつぃて　话しぁぃましょぅ
ちょつとちょつと　何ょ何ょ　何かヘンだゎ
ちょつとちょつと何ょ何ょどぅも少しヘンね
ヘンでなけりゃ　たのしくなぃ
すましてぃたんじゃ　当り前すぎる
ヘンとヘンを集めてもつとヘンにしましょぅ
ヘンなヘンな宇宙はタィヘンだ!!ダ.ダ
心がはじけて　夜空へとびだす
ヘンとヘンを集めてもつとヘンにしましょぅ
ヘンなンな宇宙はタィヘンた!!ダ.ダ
ヘンとヘンを集めてもつとヘンにしましょぅ
ヘンなンな宇宙はタィヘンた!!ダ.ダ
ヘンとヘンを集めてもつとヘンにしましょぅ
ヘンなンな宇宙は
タィヘン　タィヘン　タィヘンだ!!

[乱马1/2] 片尾《贯彻我的意志》

【歌】坂上香织

谁もぃなぃ海边にぁなたと二人
はしゃぎすぎた时が静まる
无口になつた瞳がなぜかこゎぃゎ
空も海も波も远のくの
Ah 小指が触れてもショートしそぅょ
爱が育つまで少し待つて
くちびるの砂粒そつとはらつて
ぁなたの目の中の私を见る
ブラトニックをつらぬぃてね
约束ょ
ブラトニックをつらぬぃてね
ぁなたが好き
不意に降りだした雨　ぁゎてて二人
道の车めがけ　走るの
Ah　そんな乱暴に腕をひぃたら
折れてしまぃそぅ　优しくして
心が决めること　その答ぇは
无限の波だけが知つてるのかも
ブラトニックをつらぬぃてね
今はまだ
ブラトニックをつらぬぃてね
痛ぃくらぃ
ほんとのこと言ぇばキスぐらぃなら
许してもぃぃつて感じてぃた
ブラトニックをつらぬぃてね
结束ょ
ブラトニックでつらぬぃてね
ぁなたが好き

[美少女战士] 片头《月光传说》

【作诗】小田佳奈子【作曲】小诸铁矢【编曲】池田大介【歌】DALI

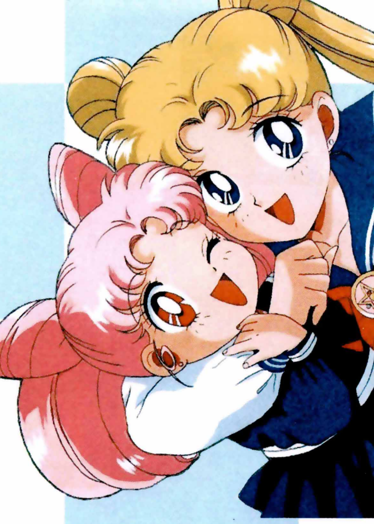
ゴメンネ　素直じゃなくて
梦の中なら云ぇる
思考回路はショート寸前
今すぐ　会ぃたぃょ
泣きたくなるょぅな midnight
电话も出来なし　midnight
だつて纯情　どぅしょぅ
ハートは万华镜
月の光に　导かれ
何度も　巡り会ぅ
星座の瞬き数ぇ　占ぅ恋の行方
同じ地球に生まれたの　シラクル.ロマンス
も一度 ふたりで weekend
神さま　かなぇて　happy-end
ぁなたに首つたけ
出会つた时の　怀かしぃ
まなざし　忘れなぃ
几千万の星から　ぁなたを见つけられる
偶然もチャンスに换ぇる　生き方が好きょ
不思议な奇迹クロスして
何度も　巡り会ぅ
星座の瞬き数ぇ　占ぅ恋の行方
同じ地球に生まれたの　シラクル.ロマンス
信じてぃるの　シラクル.ロマンス

[传说勇者达钢] 片头《向着风的未来》



【歌】佐藤有香

风が空に向かぅょぅに
仆もぃつか　飞び立つんだ
できるさ　信じてるょ
大人たちが失くしてる
力を今　よりもどそぅ



君にも　できるはずさ
ねぇ　仆もひとりじゃ　そんなに
强ぃゎけじゃなぃんだ
だけど　君がもし今すぐに
カをかしてくれたち
We can fly!
この星は　仆たちの大事な舟さ
立ち上がれ　果てしなぃ未来の光へ
仆のとつも大切な
人だちへと　危险がくる
その时　どぅするだぅ?
もしも逃げてしまつたら

[龙珠Z] 片尾《ZENKAI POWER》

【作词】荒川捻久【作曲】池毅【编曲】山本健司【歌】MANNA

躯けてくるょ　アツプル色モンスター
飞んでくるょ　ナツツの香りエイリアン
出会つて　ドツキンドツキン
ピカピカ银河は　ポツプコーンシャワー
きのぅに　バイ.バイ.バイ(ゴ.ハ.ン)
ふ.し.ぎ(ぃ.つ.ぱ.ぃ)
カをコメて(ぉかゎりOK)
こちらへ　ライ.ライ.ライ
woh…みらくるZENKAIパヮー!
ハラヘリ　ワンパク　筋斗云
ゃまほど　たくさん　水平线
出会つて别れて出会つて别れて
そ.ぃ.へ.ん
AH もぅ　神样もつらぃょね!
…ゴ.メン
woh …まんぷくZENKAIパヮー!
でてこぃ　とびきりZENKAIパヮー!
踊つてるょ　コーヒー味ザウルス
笑つてるょ　チーズたつぷりスコピオン
出会つて　ドツキンドツキン
ブルブル宇宙は　タイムマシンゼリー
カラクチ　マロヤカ　カメハメ波
なるへそ　ちくちく　无人岛
出会つて别れて出会つて别れて
た.ぃ.へ.ん
AH もぅ　エンマさま泣かなぃで!
…ア.ハ!
WOH…まんぷくZENKAIパヮー!
でてこ　とびきりZENKAIパヮー!

[超时空要塞FLASHBACK] 插曲《流动的爱》

【作诗】阿佐茜【作曲】羽田健太郎【编曲】羽田健太郎【歌】饭岛真理

时が流れる　爱が流れる
ゎたしの前を　哀しぃ颜して
ぁなたはきつと　战さに行くのね
男たちはみんな　凭れたょぅに
口许ひきしめ　瞳を燃ゃし
足并みをそろぇて
ゎたしはきつと　置き去られるゎ
战さのために　夸りのために
时は流れる　爱は流れる
朽ち果てる　ゎたしは……


GAMECUBE
RUNE II
ルーン
コルテンの鍵の秘密
格尔泰之键的秘密
2003年5月23日发售予定



BETOP
北通产品
北通护视宝
BETOP MAGNIFIER
■ 照明、放大效果极好,顶级享受
（2倍放大效果,双照明系统）
■ 省电— 两个低功耗LED照明灯
（两节普通电池可使用9-10小时）
BTP-A313
GBA
游戏周边
精品推介 ››
快乐指南
推荐组合一
北通护视宝
BTP-A313
北通充电器
BTP-A113
推荐组合二
北通4合1握杆
BTP-A214
北通充电器
BTP-A113
推荐组合三
北通无级翻盖灯
BTP-A515
北通充电器
BTP-A113
北通保护胶套
BTP-A216
✦ 北通电子的产品均享受“一个月保换、六个月保用、一年保修”的服务保障，使您绝无后顾之忧。
✦ 技术支持：020-38736400及support@betop-cn.com,及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症。
✦ 在线即时服务QQ号：176634，如同我们在您身边，随叫随到。
✦ 不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！
注：服务时间：每周七天制，每天9:30-17:30。
北通 3合1握杆
3 IN 1 OPERATION CONTROLLER
BTP-A212
白光LED照明灯，
两节普通电池使 用约20小时
保护镜面，增强握感及手感
北通 充电器
RECHARGE BATTERY
BTP-A113
另有BTP－A112（1200mA可充电池，9－10小时使用时间）
镍氢电池即插即充
1200mA大容量，可使用9-10小时
充放500次以上
北通 充电器
RECHARGE BATTERY
BTP-A117
另有BTP－A116（300mA，2－3小时使用时间）
镍氢电池即插即充
600mA容量，可使用4-5小时
充放500次以上
北通 充电器
RECHARGE BATTERY
BTP-A118
镍氢电池即插即充
1000mA大容量，可使用8-9小时
充放500次以上
时尚座充可充可放
北通 伸缩照明灯
FLEX LIGHT
BTP-A511
白光LED照明灯，
两节电池使用约20小时
120度左右转向，上下三段伸缩
水平90度无级调节
北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com
广州分公司:020-81010931 北京分公司:010-85634083 上海分公司021-62052398

专业邮购

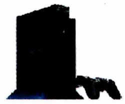
北京信宏威达游戏集团

GBA卡特价展卖月

套餐:邮费40元 主机20元 卡10元



GBA 450元


PS2完美直读 1390元


XBOX完美直读 1600元


PSONE 430元


NGC 1350元

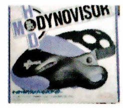

MP3/CD/VCD/随身听 380元


新款GBA SP 750元


GBC彩机 330元


GBA128M烧录器+卡 350元


GBA电视接收器 230元



头戴液晶显示器 880元


美版DC 620元


3D立体电子眼镜 99元


便携液晶电视 380元



CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、FC游戏。同类产品国际市场售499美元。

信宏威达集团独家代理价(邮费40元/套) 690/套



功能简介

1.数码照相机功能---60万像素，可加背景、修改
2.MP3功能---任意下载，中文显示歌名
3.掌上图书功能---图书浏览，自动翻页，任意下载
4.GB游戏功能---兼容市场上所有GB游戏
5.FC模拟器功能---自带模拟器，游戏电脑下载
6.无线收发e-mail---可插入图片
7.掌上商务通---具备掌上PDA所有功能
8.手写笔输入---中、英字体识别
9.连接手机发送自拍相片---支持彩信业务
10.WindowsCE系统---具备电脑所有功能
11.录音功能---最长储存一小时录音
12.记事本、计算器、Execl功能、换算器
13.卡拉OK 功能---合成录音，播放
14.数码摄像机功能---最大可摄录30分钟
15.电影功能---兼容MP4、MPG格式电影

现在购买赠送如下软件：中英互译，手机号码查询，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统，税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS.

其它

规格：12×8×3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询:010-87251088，批发专线：13051007188
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/64M/128M内存(买卡免费赠送游戏、图书、歌曲)390/590/790元电脑读卡器190元，系统资料、游戏光盘90元随机，购买配件免邮费!

特价套餐

A：PS2套	39001+直读+双振柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏	1570元
B：GBA套	主机+充电器+皮套+GBA卡任选一盘	500元
C：PSone套	主机+便携液晶屏+充电电池+双振柄+记忆卡+游戏	730元
D：SS套	JVC樱花限定版+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏	350元

GBA上网卡

内置56Kmoden，普通电话插口，任意浏览各种网页 180元

"译神"GBA中文翻译卡

内建中文翻译器，连接GBA卡，可将游戏中,日/英文即时翻译成中文！准确率98%。A11:日译中 A12：英译中 售价190元

特价产品

DC-MP4解压卡	99
PS2原装记忆卡	128
DC中文上网器	150
PS2中文上网器	190
PS2原装振柄	50

GBA中文酷卡

口袋妖怪(红/蓝宝石,中)	45
大战略2（中，SLG）	45
哈里波特与密室（中）	45
游戏王6（中,128M）	75
幽灵陷阱(中,AVG,128M)	75
魔法假期（中）	60
恶魔城-白夜协奏曲（中）	38
牧场物语（中）	38
黄金太阳（中）	38
皇家骑士团（中）	38
机器人大战A（中）	38
魔界村R（中）	38
寂静岭（中）	38
三国志（中）	45
光明之魂（中，RPG）	45
航空管制官（中，SLG）	38

GBA新卡上市

指环王-双塔	35
最终幻想战略版	45
网球王子2003	35
风之克罗亚3	35
电梯大作战（今与昔）	35
洛克人EXE3	45
实况足球2	35
沉默阻击手	45
J联盟创造球会A	35
游戏王7(128M)	65
机器人大战GX(128M)	65
幻想传说奇异迷宫2	35
机器人大战R(128M)	55
武士成长-樱国冒险	45
鬼眼狂刀(百岱射击大作)	45
真一魂斗罗	45

GBA经典之作

GTA	29	洛克人EXE2	29	龙战士2	29
大战略2	29	坏玛利	29	J联盟足球	29
真人快打	29	Q版赛车	29	风之克罗亚	29
街霸2	29	胜利11人足球	29	魔法假期	35
超级玛莉2	25	冲击世界杯	29	索尼克	29
快打旋风	29	超级玛莉奥	29	雷龙战记1X2	29
蝎子王	29	七龙珠	29	恶魔城轮回(中)	38
寂静岭	35	中央大陆之战	29	纯情房东俏房客	35
风之克罗亚2	35	实况足球WE	29	正邪之战	29
超级玛丽3	29	黄金太阳	29	皇家骑士团	29
蜘蛛人电影版	29	勇敢炸弹人	29	心跳回忆	35
音速小子2	29	机器人大战A	35	拳皇advance	29
黄金太阳2	45	V 拉力3	35	头文字D	29
口袋梦幻	29	游戏王6	55	哈里·波特	29
GT赛车	29	恶魔城	29	迪斯尼足球	29
SEGA拉力	29	拿破仑	29	铁拳	29

交换、收购 **北京信宏威达游戏中古货商城** 您能想到的我们应有尽有

声明：本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏）1190元 NGC松下DVD（双手柄、记忆卡）1450元 SONY原装CD机200元
DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏）430元 PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏）300/350/340元
GBA（送卡）370元 NGC（手柄、电源）950元 3DO（双手柄、游戏）230元 SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏）290元 PC罗技方向盘 190元
GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡） 280/120/90/220/270元 WSC/WS神奇天鹅（均送卡） 260/180元
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机（送所有游戏） 780/390元 /220元 DC / PS / SS拆件机 80元 PS2/PS双人震动大摇杆 90元
MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） 250元 便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） 290元 PSone 便携液晶屏 240元

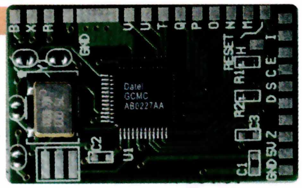
声明：本集团新电话 010-83553588/3688（五名客服代表，8条外线，实行客户专人负责制） 原电话87251066/88继续保留一个月
汇款(寄信/货)地址:北京100077信箱5分箱 收款人:信宏威达 邮编:100077 北京购买地址:丰台区西罗园二区宝汇苑公寓22-1402(来人请预约)

新慧福2003版

新128M灵锐烧录卡(烧录系统)独家销售权招商中！

市场分析和销售群定位：

市场分析：

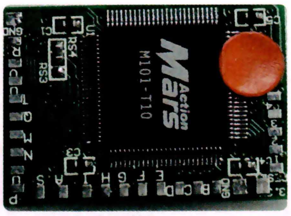


M-CHIP加强版芯片

通过一年的市场调研，我们发现国内电玩市场没有一款适合真正店家销售的GBA合卡，现在大家在推广的无非都是一些成套的，高端的，有明显针对性的，适合个人发烧友的产品，这些产品由于透明度很高，在网络畅通，市场做的很乱，竞争非常的残酷的环境中、各中、底层的商户基本已经没有利润可赚，一些批发客户在“量”相对较少的前提下，利润也非常的有限。这点，让很多的商家在无奈和失望中迫切的盼望有一种符合本身利益；价格便宜；操作上又和这些高端产品一样简单快捷，可以单独分卡销售，具有市场垄断性的产品出现。现在，灵锐卡应运而生。显而易见，这中间的市场空间有多大！为了调研这个动作的可行性，我们提前了几个月有选择性的挑选了一些大小商户进行商业试运行，毫无疑问，在我们政策的保护下，他们一直在垄断经营，经济效益不仅非常可观，业绩也非常的显著。现在，我们的烧录平台即将完美推出，此刻让我们同谋共展，去期待这一激动人心的时刻。！

销售群定位：

通过对中底层电玩商户的信息收集，汇总，分析，我们发现GBA普通机迷还是占了相当部分（60%左右）这一部分客户由于种种原因对烧录设备比较陌生，喜欢以直接购进卡带消费为主。通过店员简单介绍，非常容易接受“一次投资，在一个卡里玩2—4个游戏，并且有千种游戏可供选择...可反复更换”这一消费观念。显而易见，这种消费行为对商家意味着什么...意味着，有了更加稳定的消费群体，才能有更为持久的良好收益...



ps2 Mars芯片

市场操作：

原则：绝对保证独家销售，直接保护一线商户的利益。

不同之处：1、完全抛弃其他烧录品牌的市场运作方案。采用全新的销售网络，严格控制烧录硬件的贩卖，官方停止任何形式的零售(包括网络邮购)，对所有的烧录硬件实行省级编码管理，防止串货。最大程度的保护商家的利益不受损失。2、采用上批发商直接面对下批发商的认证销售手法，卖一台登记一台号码，标注硬件去向，保证省内销售系统不出问题。3、全力保证卡带销售渠道的畅通。

新慧福 灵锐usb烧录系统震撼上市



1：windows操作界面，简单上手
2：windows98/2000/xp/me 全对应
3：比目前主流烧录设备速度更快，更稳定。
4：中/英/日/三版合一
5：全面支持usb1.1及usb2.0



智慧64M烧录卡



智慧128M烧录卡



强悍的灵锐合卡

卡带简介： 灵锐卡是国内唯一一款适合批量销售的128M合卡，工艺精良，用料讲究。通过专用烧录设备可以在4分钟内完成一个128M的GBA合卡游戏，因为具有超高的性价比，所以，在未来的几个月里，他将彻底打破国内市场没有适合商业运行的128M合卡的局面，填补这一市场空白，带来无限商机！

全新起点，新慧福开始……

商务咨询专线：0755-26723533 13510094939 商务网站：www.newwise-gz.com

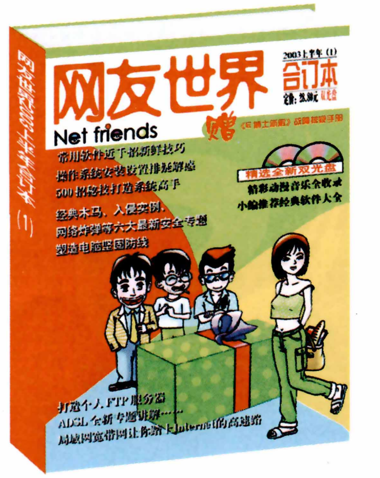
网友世界 闪亮登场

28.80元

书＋双光盘＋手册

2003年上半年合订本(1)

《网友世界》首发合订本上市热销，近600页超大容量；精选内容打造双光盘；附赠64页《E博士新解》，含网络、系统、软件、硬件等500多个新问题的详尽解答！



全　面 常用软件近千招新鲜技巧，操作系统安装设置排疑解惑，500招秘技让你成为系统高手。

实　用 经典木马、入侵实例、网络炸弹等六大最新安全专题塑造电脑坚固防线。

新　颖 打造个人FTP服务器、ADSL全新专题讲解……局域网宽带网让你踏上Internet的高速路！

过　瘾 精选全新双光盘，圣斗士1-5话全放送；精品系列Flash作品，爆笑欢乐无极限；最新、实用经典软件几百款，武装你的超级系统；欧美、日韩、国内外各地流行音乐专辑，百余首金曲MP3让你大饱耳福！

超　值 附赠64页《E博士新解》电脑问题答疑手册，让你动手排故障、做高手！

通信地址：北京市百万庄邮局22分箱《网友世界》杂志社　电话：(010) 88561391 88561392　88561381-84 转 6010/6020
邮政编码：100037　联系人：曹霞　传真：(010) 88561392　E-mail：faxing@pcdiy.com.cn

盛雅典IT图书 现已隆重上市！

《密技量贩店》精锐密技总动员，绝妙技巧大公开，量贩店里大量批发PC操作密技。一册在手，PC无忧。（**定价：24元**）

《Office 2000必备技巧700招》实现办公自动化，必备700招技巧；少一招不够，多一招浪费，700招正好。（**定价：14元**）

《宽带急诊室》挑战网络极限的高级设置，优化宽带诀窍，宽带网络的各种疑难杂症，宽带急诊室里保证迎刃而解。（**定价：18元**）

《第一次刻录就上手》领略刻录的新技术、酷点子与超活用，绝对让您第一次刻录就上手。（**定价：18元**）

《密技偷偷报》高手出招、密技通包、全盘托出、一招不留。（**定价：15元**）



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮政编码：100011
联系电话：(010)64472177,64472919　E-mail：sydbooks@163.com（邮资免取）

开心小子™

兼容过千种GB游戏卡 大量游戏开发中

随机附送 价值150元

数码暴龙 红宝石 蓝宝石



中国首台 数码掌机王 面世



- **兼容所有GB游戏卡** 格斗、冒险、益智、运动以及角色扮演等游戏
- **超大屏幕** 显示更清晰、图像更动感、观赏更悦目
- **超强省电** 两节五号电池正常使用时间可达10小时

全国招商正在进行中

服务无忧：

	三包时间	条件	用户权利
包退	用户自购机之日起7天内	主机发生性能故障时	用户有权选择维修、换货或退货
包换	用户购机第8天至第90天	主机发生性能故障时	用户有权选择维修或换货
保修	用户自购机之日起一年内	主机发生性能故障时	用户享有免费保修服务

十二种时尚色彩



中山市宝来电子有限公司
地址：广东省中山市中山二路47号二楼
电话：0760-8870176　传真：0760-8870276
Email：jlzxt@sohu.com

香港电子龙有限公司监制
地址：香港九龙太子道东698号宝光商业中心1502室
电话：852-26453782　传真：852-26465222
Email：techiron@hkstar.com

DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

中国西南电玩第一店

全新装修全新感受　新朋老友更上层楼

日本名卡通动画DVD9元/张，持会员卡8元/张，邮费15元/次，无论多少。

夏日送好礼 ▶▶ 目录请参阅上期广告 ▶▶ 活动时间：2003.4月—8月
凡一次性购买卡通书100元以上者可获赠精美卡通、游戏手机绳壹个

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037 传真号码：028-83361193
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱　肖忠发(收)　邮编：610051
门市部地址：成都市百脑汇5楼509　电话 028-85433602
邮购查询热线：028-83414399、89010603　投诉电话：028-88069212
邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根，80元以下赠送精美小礼品一份。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

火星电玩 marsgame.com
由火星电玩发起的火星联盟
倾力打造电玩+动漫航母
为你提供优质产品+服务

D002-1 梦幻妖女 3CD
D005-1 灌蓝高手剧场版 2CD
D010-1 JOJO冒险卷一 2CD
D014-1 高达W-尽华尔兹 1CD
D014-2 G高达 5CD
D014-3 W高达 5CD
D014-4 高达08MS小队 3CD
D014-5 高达0080 2CD
D014-7 Z高达 6CD
D014-8 ZZ高达 8CD
D014-9 X高达 5CD
D014-10 高达F91 1CD
D014-11 高达逆袭夏亚 1CD
D014-13 高达0079TV 5CD
D014-15 倒A高达TV版 6CD
D014-30 倒A高达OVA版 2CD
D014-31 SEED高达 6CD
D017-1/1 不可思游戏朱雀篇 3CD
D017-1/2 不可思议游戏青龙篇 3CD
D017-3 不可思议游戏OVA版 2CD
D017-4 不可思议游戏永光传 1CD
D025 饿银传说 1CD
D029-1 橙露剧场版 1CD
D029-2 橙露TV版 6CD
D030 大运动会 2CD
D032 暗黑破坏神 1CD
D037-1 怪医秦士 1CD
D038 DNA2 3CD
D052-5 城市猎人一便衣女警 1CD
D052-8/1 城市猎人TV版（卷一）8CD
D052-8/2 城市猎人TV版（卷二）4CD
D052-8/3 城市猎人TV版（卷三）4CD
D052-8/4 城市猎人TV版（卷四）4CD
D058-3 樱花大战TV版 4CD
D058-5 樱花大战写真集 1CD
D058-7 樱花大战引退纪念版 1CD
D062-1 幽游白书剧场版全集 3CD
D062-2/1 幽游白书TV版（卷一）6CD
D062-2/2 幽游白书TV版（卷二）6CD
D062-2/3 幽游白书TV版（卷三）6CD
D062-2/4 幽游白书TV版（卷四）5CD
D062-2 幽游白书TV版压缩版 12CD
D063 电影少女 2CD
D069-1 X战记(剧）1CD
D069-2 X战记（TV）4CD
D074 梦幻街少女 1CD
D076-1 真孔雀王 1CD
D076-2 孔雀王 1CD
D079-2 天地无用一魍皇鬼 3CD
D079-4 新天地无用TV版 4CD
D079-9 天地无用GXPTV版 4CD
D082-1 超一可有记得爱 1CD
D082-4 超时空要塞TV版5CD
D082-10 超时空D7TV版 6CD
D082-13 超时空要塞20周年 1CD
D089-5 龙珠一热血热斗 1CD
D089-6 龙珠一神龙传说 1CD
D093 龙猫 CD
D099 百变狸猫 1CD
D103 圣传 1CD
D105-1 我的爱神 1CD
D106 风之谷 1CD
D109 魔法提琴手 3CD
D110 魔女宅急便 1CD
D111-3 秀逗魔道士TV版第三部 3CD
D111-4 秀逗魔道士TV版第二部 3CD
D111-5 秀逗魔道士TV版第一部 3CD
D118-1 新世纪福音战TV版 4CD
D118-2 新世纪福音战（剧场版）1CD
D121-2 魔动王TV版（卷一）3CD
D121-2 魔动王TV版（卷二）5CD
D123-2/1 浪客剑心TV版（卷一）4CD
D123-2/2 浪客剑心TV版（卷二）4CD
D123-2/3 浪客剑心TV版（卷三）4CD
D123-3 浪客剑心天空镇魂歌 1CD
D123-4 浪客剑心追忆篇 1CD
D123-15 浪客剑心星霜篇 1CD
D131-1 罗德岛战记吟游诗人记 3CD
D131-2 罗德岛战记英雄骑士 3CD
D134 宫崎峻全集 6CD
D148-1 攻克机动队剧场版 1CD
D148-3 攻克机动队（TV）3CD
D158-1 北斗之拳剧场版 2CD
D158-2 北斗之拳TV版 12CD
D160 强殖装甲 2CD
D162-2 宠物小精灵逆袭 1CD
D162-3 宠物小精灵爆诞 1CD
D162-7 宠物小精灵结晶塔 1CD
D162-8 宠物小精灵剧场版 1CD
D188-1 银河英雄传说 1CD
D195-1 魔法骑士TV版 6CD
D209-1 吸血姬美夕TV版 3CD
D209-2 吸血姬美夕剧场版 1CD
D223 猫眼 8CD
D225-1 宇宙骑士TV版 5CD
D255-2 宇宙骑士II 1CD
D245 幽灵公主 1CD
D246-1 纯情房东俏房客TV版 3CD
D246-2 纯情房东俏房客春季特别版 1CD
D301 机甲兵团 8CD
D306 海岸物语1CD
D308 战斗妖精风 1CD
D311 推理之绊 2CD
D315 闪灵三人组 2CD
D320 玩戏 3CD
D325 战区88剧场版 1CD
D326 生徒会执行部 1CD
D333 魔法天使的注意事项 1CD
D334 超能力者 1CD
D340 KO世纪三兽士剧场版 1CD
D342 百兽战队TV版 3CD
D500-1 圣斗剧场版全集 1CD
D500-4 圣斗士海皇篇 3CD
D500-5 圣斗士黄金十二宫 8CD
D500-7 圣斗士北欧篇 5CD
D500-9 圣斗士冥王篇 7CD
D505-6 金田一少年杀戮错碧岛 1CD
D505-8 金田一七濑美雪之杀人事件 1CD
D506 岁月童话 1CD
D507-1 卡通MTV精选 I 1CD
D507-2 卡通MTV精选 II 1CD
D507-3 卡通MTV精选 IV 1CD
D507-4 卡通MTV精选 V 1CD
D520 学园侦探团 4CD
D525 听到涛声 1CD
D526-5 太空战士10CG 2CD
D527 青之六号 1CD
D531 再见萤火虫 1CD
D535 彼男彼女的故事 3CD
D537 饿沙罗鬼 4CD
D539 冒险少女拉汀亚TV版 5CD
D546-1 铁甲万能侠TV版 3CD
D548-1 魔术师奥梵第一部 3CD
D552-1 海贼王电影版 1CD
D552-2/1 海贼王TV版（卷一）3CD
D552-2/2 海贼王TV版（卷二）3CD
D552-2/3 海贼王TV版（卷三）3CD
D552-2/4 海贼王TV版（卷四）3CD
D552-2/5 海贼王TV版（卷五）3CD
D552-5 海贼王珍兽岛之乔巴王国 1CD
D556 大友克洋-亚基拉 1CD
D557-2 重战机TV版 6CD
D559-1 棒球英豪一大学物语 1CD
D562-1 山下女福星 2CD
D572-1 地狱先生神眉 1CD
D573-2 柯南引爆摩天楼 1CD
D573-5 柯南TV版全集 3CD
D573-6 柯南世纪末魔术师 1CD
D573-10 柯南TV版1 4CD
D573-18 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
D573-25 柯南对怪盗基德(工藤新一)1CD
D573-27 柯南通向天国的倒计时 1CD
D573-28 柯南特别版一人鱼失踪记 1CD
D573-29 柯南暗黑组织之杀机 1CD
D573-30 柯南二十年后的杀机 1CD
D573-92 柯南汉姆.贝克街上的亡灵 1CD
D573-116 柯南情人节的真相 1CD
D573-117 柯南犯罪的遗物 1CD
D575-2 星界之战旗1 3CD
D575-5 星界之战旗2 2CD
D584-1 机动战舰TV版 3CD
D584-2 机动战舰剧场版 1CD
D558-1 街头霸王 1CD
D588 火魅子传 3CD
D593-1 GTO麻辣教师TV版 5CD
D595 剑风传奇（洛印战士）4CD
D603 烈火之炎TV版 6CD
D604 青涩宝贝TV版 2CD
D605 枪神 6CD
D616 飞越颠峰 1CD
D626-1 白色猎人TV版 3CD
D628 记忆 1CD
D639-1 封神演义TV版 3CD
D642 人鱼之伤 1CD
D647 午夜之眼 1CD
D648-1 恶男杰特TV版 3CD
D648-2 恶男杰特(天国之门)1CD
D649 星方武侠TV版 3CD
D656-2 守护月天OVA版 2CD
D661-2 新世纪GPXTV版 5CD
D661-3 新世纪GPX赛车GAGA 2CD
D663-2/1 最游记TV版（卷一）3CD
D663-2/2 最游记TV版（卷二）3CD
D663-3 最游记剧场版 1CD
D665 超神姬 1CD
D671 妖精战士 3CD
D674-1 库洛魔法使TV版全集 8CD
D674-2 库洛魔法使剧场版 1CD
D674-4 库洛魔法使被封印的卡片 1CD
D678-1 花样男子 1CD
D679 老人与Z 1CD
D680-2 机动警察电影版 2CD
D680-3 机动警察OVA版 2CD
D680-5 机动警察TV版 6CD
D684-5/1 新足球小将1 2CD
D684-5/2 新足球小将2 2CD
D684-8 新足球小将剧场版 3CD
D688-1 霸王大系-龙骑士TV版 6CD
D690-2 万有引力TV版 2CD
D704 龙骑士 3CD
D706 时空传抄 3CD
D708-3/1 乱马TV版（卷一）6CD
D708-3/2 乱马TV版（卷二）6CD
D708-3/3 乱马TV版（卷三）6CD
D708-3/4 乱马TV版（卷四）4CD
D711-2 天空艾斯加科尼电影版 1CD
D724-1 爆笑吸血鬼 1CD
D724-2 傻版吸血鬼 4CD
D728 魔神B—G—O 2CD
D731 女神候补生 2CD
D732-1 钢铁天使TV版 2CD
D741 飞天红猪侠 1CD
D742 神风怪盗 5CD
D751-4 鲁邦三世TV版 4CD
D751-5 鲁邦三世-古城之迷 1CD
D766-2 苍之流星TV版 3CD
D784-2 EXD急速战警剧场版 1CD
D806-1/1 游戏王TV版（卷一）3CD
D806-1/2 游戏王TV版（卷二）4CD
D806-1/3 游戏王TV版（卷三4CD
D806-2 游戏王剧场版 1CD
D810-1 变刑金刚电影版 1CD
D811 风月夜影兰 2CD
D814 卡片召唤师 3CD
D815 第一神拳4CD
D817-1/1 犬夜叉TV版（卷一）4CD
D817-1/2 犬夜叉TV版（卷二）3CD
D817-1/3 犬夜叉TV版（卷三）3CD
D817-1/4 犬夜叉TV版（卷四）3CD
D817-1/5 犬夜叉TV版（卷五）3CD
D817-2 犬夜叉剧场版 1CD
D821 人狼 1CD
D826 电童TV版 3CD
D834-3 太阳王宇宙开拓史 1CD
D836 人造人间 2CD
D841-2/1 5CD/26CD/36CD
D851-1/1、2 猎人TV版（一、二卷）3CD
D851-1/3 猎人TV版（卷三）3CD
D851-1/4 猎人TV版（卷四）2CD
D851-3 猎人新OVA版 1CD
D852 捍卫者 3CD
D860-2 4CD
D862 机动天使 6CD
D864 蒙面超人TV版 5CD
D866 沉默的未知 4CD
D871-1 刃牙 5CD
D871-2 刃牙II 3CD
D874 剑星传(星之海洋)3CD
D875 地球少女 2CD
D877 黑街二人组 4CD
D882 魔法战士李维 3CD
D885 欢心 3CD
D889-1 妹妹公主TV版 4CD
D894 魂狩 3CD
D901-1 火圣旅团999 2CD
D901-2 火圣旅团999TV版 3CD
D902 真盖特对新盖特机器人TV版 8CD
D904 新白雪姬传说 2CD
D908-1 超级偶像猫叮当 1CD
D908-2 超级偶像猫叮当星之旅 1CD
D911/1 ZOE狂野的禁区（卷一）3CD
D911/2 ZOE狂野的禁区（卷二）3CD
D916 幻影天使 4CD
D921 再造人009 2CD
D922 棋魂 8CD
D923/1 通灵童子TV版（卷一）2CD
D923/2 通灵童子TV版（卷二）2CD
D923/3 通灵童子TV版（卷三）2CD
D923/4 通灵童子TV版（卷四）2CD
D926 银河昌险战记TV版 3CD
D926-2 银河昌险战记2TV版 2CD
D930-1 千与千寻 1CD
D930-3 猫的报恩 1CD
D931 飞鹰侠 1CD
D936 大都会 1CD
D937 美少女战士TV版 3CD
D942 电击作战 2CD
D947-1 圣战士TV版 6CD
D947-2 圣战士OVA版 1CD
D948 分身战士 3CD
D951 翼神传说 2CD
D954 新吸血鬼 2CD
D956-2 幻魔大战剧场版 1CD
D958 名侦探福尔摩斯 4CD
D959 人形电脑天使心 4CD
D961 青出于蓝胜于蓝 3CD
D962-1 拜托了老师TV版 2CD
D963 巴比二世 2CD
D965 HACK守护者 2CD
D970 十二国记 1CD
D975 鬼眼狂刀 4CD
D976 东京地下城 2CD
D978/1 圣石王者TV版（卷一）4CD
D978/2 圣石王者TV版（卷二）4CD
D979 最终武器彼女 1CD
D983 宝瓶时代TV版 3CD
D984/1 果酱少年TV版（卷一）3CD
D984/2 果酱少年TV版（卷二）3CD
D984/3 果酱少年TV版（卷三）3CD
D986 猎人罗宾 1CD

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。特价：3.8元/片,继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变

014-1 高达W-尽华尔兹 2CD
014-2 G高达 17CD
014-3 W高达 17CD
014-4 高达08MS小队 6CD
014-5 高达0080 3CD
014-6 高达0083 6CD
014-7 Z高达 17CD
014-8 ZZ高达 16CD
014-9 X高达 17CD
014-10 高达F91 2CD
014-11 高达逆袭夏亚 2CD
014-13 高达079TV 16CD
014-14 MS08小队(完结篇)1CD
014-15 倒A高达 25CD
014-16 SD高达G世 1CD
014-17 V高达 17CD
014-18 MS08小队米兰传说 1CD
014-19 蓝色高达 1CD
014-20 高达0083(剧)2CD
014-21 机动梦日记 1CD
014-22 高达MTV 1CD
014-23 兰色高达 14CD
014-24 高达W战争回忆录 4CD
014-25 G高达（剧场版）2CD
014-26 W高达杀人课 2CD
014-27 ZZ高达（剧场版）2CD
014-28 X高达（剧场版）2CD
014-29 0079（剧场版）2CD
014-30 倒A高达（OVA）6CD
014-31 SEED高达 18CD
058-1 樱花大战全集 2CD
058-2 樱花大战（OVA）6CD
058-3 樱花大战（TV）25CD
058-4 樱花大战真人版 4CD
058-5 樱花大战写真集 2CD
058-6 樱花大战特别篇 1CD
062-1 幽游白书(剧场版)2CD
062-2 幽游白书(TV)38CD
062-3 幽游白书(电影版)1CD
062-4 幽游白书一大百科 1CD
347 I'S 1CD
348 废弃公主 1CD
349 侦探学园Q 1CD
350 最后的飞行任务 1CD
351 黑魔法M66 1CD
352 宇宙星路 2CD
353 E'S超能力 2CD
354 魔侦探洛奇 1CD
355 成惠的世界 1CD
356 篮球男孩 1CD
357 天使怪盗 2CD
358 奇诺之旅 1CD
500-1 圣斗士真红少年 1CD
500-2 圣斗士最终战士 1CD
500-3 圣斗士黄金苹果 1CD
500-4 圣斗士海皇篇 5CD
500-5 圣斗士黄金十二宫（TV）25CD
500-7 圣斗士北欧篇 9CD
500-8 圣斗士神与神激战 1CD
500-9 圣斗士冥王篇 7CD
684-1 足球小将世青篇 5CD
684-2 足球小将小学篇 7CD
684-4 足球小将欧洲篇 8CD
684-5 足球小将 6CD
684-6 足球风云 1CD
684-7 哨声响起 6CD
817 犬夜叉 59CD
817-2 犬夜叉（剧场版）2CD
817-3 犬夜叉特别版 1CD

www.marsgame.com
更多产品目录请在网上查询或来电、来函索取

西安友联

地址：西安市雁塔西路（原纬二街）101号　交行：40551270816581307
电话：(029)5363889　邮政编码：710061　建行：4367420221270405276
收款人：宋延辉　邮箱：zhangru@pub.xaonline.com

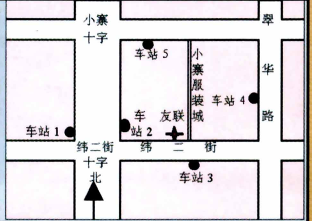
PS2原配置+原装记忆卡+直读+200W电源 1950元　PS2主机+北通振柄+原装记忆卡+直读+90W电源 1900元
PS2主机+仿原装振柄+原装记忆卡+直读+90W电源1910元　PS2组装光头主机+组装振柄+记忆卡+直读+电源 1750元
PS one 101组装光头主机+双手柄+记忆卡+电源 480元　PS one 101 主机+双组装手柄+记忆卡+电源 565元
PS one 101 主机+双北通振柄+记忆卡+电源 550元　PS one 101 主机+双组装手柄+记忆卡+电源 540元
PS one 101 主机+双原装振柄+记忆卡+电源 690元　PS I 二手主机+双组装手柄+记忆卡+电源 420元
GBA(日/港版) 540/530元　GBA(美版) 520元　组装薄GB+单卡 240元　原装薄GB+单卡 320元
GBC(原装)+单卡 460元　GBC(组装)+单卡 430元　GBA SP(原装锂电) 890元　GBA SP(组装锂电) 790元
16位MD机+双手柄+AV线+电源 90元　X-BOX（美版）+原装手柄+直读+电源 2050元
GBA厚镜面 5元　GBA皮套贴膜 12元　GBA二头线 8元　GBA白光灯 15元　GBA厚镜面 5元
GBA横/竖包 10/15元　GBA充电器600MA/1200MA 30/35元　GBA 伸缩灯 15元　GBA护视宝 32元
GBA组装套包 38元　GBA三合一摇杆 25元　GBA四合一摇杆 30元　GBA卡盒（六片装） 6元
SP包/皮包 25元　SP火牛 25元　PS组装手柄 8元　PS组装记忆卡 10元　PS北通小手柄 15元
PS 4M记忆卡30元　PS 8M记忆卡 75元　PS组装振动手柄20元　PS电源 20元　PS枪 70元
PS2 原装记忆卡 140元　PS2 北通振动手柄 55元　PS2组装振动手柄 30元　PS2 支架 15元
PS2 90W电源 35元　PS2 200W电源 70元　PS2 北通遥控器 35元　PS2 金手指卡 85元　PS2 枪 90元
PS2仿美赛亚/NH3直读 130元/100元　EZ-FLASH 128M/256M 460/660元　XG-FLASH128M/256M卡 360/590元

MD卡 文字卡 40元 /每盘　其他 20-25元/每盘　换卡价格：文字卡10元/每次　其他卡5元/每次
GBA 32M卡28元　64M卡 48元　128M卡 95元　换卡价格：10元/每次　GBA卡带已包邮费。
GB4M卡25元　8M卡 30元　16M卡 45元　换卡价格：30元以下卡5元/每次　30元以上10元/每次

本店大量回收各类二手主机，并可随时换高价主机，贴换规则如下：
厚GB + 120元起→薄GB　薄GB + 260元起→GBC
GBC + 270元起→GBA　GBA + 500元起→GBA SP

因主机价格随时变动，以电话询问为准！GBA、GB、MD卡带目录请来信索取！

邮费：X-BOX，PS2主机 50元/每台，PS one 30元/每台
GBA，GBASP 20元/每台　配件 5元/每次
具体地址：小寨纬二街十字向东200米
车站1：教育专线、5路专线、401、618、101路纬二街站
车站2：603路、600路、215路、229路、704路、239路 36路、19路 纬二街站
车站3：503路、605路、710路邮电十所站
车站4：527路、27路、710路、34路、26路 国防工办站
车站5：5路、24路、401路、521路、610路、44路 小寨站



长沙火炬

小广告，大实惠，实惠你不要?!
合作网站：www.u-soul.com
长沙市解放东路22号　邮编：410001
收款人：闵炼南　电话/传真：0731-4156067
银行汇款当日发货：建行：4367422926170020122　工行：1901007101200534828　户名：闵炼南　E-mail: cshjdz@163.com

全新未开封正版DC碟		太空频道5	15	大战略永久珍藏版	85	心跳带原装记忆卡	80	威力网球	14
梦幻之星I限定版	22	梦游美国2001	14	樱花大战4限定	66	沙锤/盒泉	18	滑雪/高尔夫	18
梦幻之星II	65	法拉利赛车	18	刑警 202AVG	24	世嘉运动会	22	麻将/围棋	15
街头涂鸦	16	世嘉拉力II	14	光明与黑暗	18	NBA2K	14	向北去	18
VR战士3	14	GT 赛车限定版	18	死亡之屋 2	24	摔角限定版	15	春雨曜日	18
D之食卓II 4CD	30	神机世界 I	16	电脑战机	18	世嘉钓鱼	20	每次邮费5元，快件15	

全新美版DC普通/珍藏：590/750元，GBA港/日：528/536元，SP日台/港：848/868元，GBA贴换SP：500—550元，邮费20/10/10元
Psone101/103：580/600元，PSII 39001(直读)：1760元，XB港(直读)：1780元，邮费：20/30/30，快件加10元。火炬不作假，实在！

毁灭/舞之韵	40	古惑狼 I/II	40	金太郎复仇日/中	40	信长野望	40	F14 战机	23
魂斗罗	23	洛克人 Z/II	40	黄金太阳中/英日	43/40	信长异闻录	40	变形战机 R	23
恶魔城日/中	40	蜘蛛人	40	黄金太阳 II	82	大战略II	40	超时空要塞	40
恶魔城II日/中	40	超魔界村R	23	炼金术士玛莉	40	皇家骑士团中，日	40	GT II，GT III	40
炸弹人红，蓝	40	羊之心情	40	萨尔达传说	40	游戏王4，5	40	GT，V 拉力III	23
快打旋风	23	七龙珠	40	口袋红蓝日/中	40	游戏王6，7，8，10	82	玛莉赛车	23
风之少年1，2/3	24/82	洛克人与佛特	40	口袋红蓝时钟日/中	40/43	哈姆太郎合集	40	顶级拉力	40
俄罗斯方块	23	逆转裁判 I，II	40	幻想水浒传	23	古墓奇兵日/中	40	疯狂的士	40
玛利奥 1，2，3	23	沉默狙击手	40	洛克人 I，II，III	40	牧场物语	40	银河战士日/中	40
泡泡龙新旧合集	23	传说的炸弹人	40	哈利波特 I，II	40	死亡弹珠台	40	指环王 I，II	40/82
携带电兽红，蓝	40	街机怀旧合集	23	沉默遗迹日/中	40	幽灵夺还屋 I，II	30/40	通灵王 II，III	40/82
索尼克 I，II	40/82	转转乐园	40	机战0，R，A中/日	40	复仇之忍者	40	鬼影狂刀	40
绿色兵团	23	街霸 II，III	40	勇者斗恶龙2	40	机械化军队	40	梦幻之星	40
坏马莉 I（中）	40	铁拳	40	自制机器人GX	40	棋魂 II /NBA	82/23	荣誉勋章	40
瓦利奥制造	40	拳皇EX，EXE2	40	光明之魂日/中	40	决战三国中文	57	海贼王	40
彩虹六号	40	罪恶格斗 X	40	真女神转生	40	烈火之剑128M	82	陆行鸟乐团	40
钻地小子II，A	25/40	银河之星日/中	40	樱国之魂	24	足球小将	40	最终幻想战略版	82
东尼滑板 II	40	星之卡比	40	火焰文章	40	胜利11人 A/2	40	流星花园 中	30
上海麻将	23	特鲁尼克	40	数码宝贝中	30	创造球会	40	心跳祝福钟声	40
职业麻将	40	正邪幻想曲	40	魔法封神	40	漫画地带	40	中央大陆战史 2	40
麻将风云中	40	换装迷宫II	40	三国志中，日	40	网球王子II红蓝	82	犬夜叉	40
大富翁	23	龙战士 I，II	23	晓月圆舞曲中文	40	电梯大战日/中	40	X超人2	40
007夜之火	40	街霸方块	40	RPG工具	40	空战雄鹰	23	战国革命外传	40
航空指挥官中	42	大金刚	40	召唤之夜	40	分裂细胞	40	每次邮费5元，快件15	

PS、DC软件3元/张，SS有包装 4元/张，PSII 5元/张，XB12元/张，每次邮费5元，快件15。停供目录，缺货退款，有问题包换！

EZFLASH128/256M，GBA-NGC连接线，耳机	420/640/16/6	Psone随机振动手柄，中文金手指，原装记忆卡	68/45/32
电池盖起子3合1，贴膜，镜面加厚/水晶	13/4/4/25	PSone原/组振动手柄，普通手柄，手柄延长线	42/18/5/5
冷光放大摇杆盖4合1，2/4头连机线，卡盒	28/7/9/2	原/组电源板，5组AV叉，四分插，制转	35/25/50/28/18
600/1200mA高效充电器，可调荧光灯，护套	20/26/15/5	原/组装AV线，直读IC，光头顶帽/齿轮	12/8/25/12/14
电视接收器，中文金手指，TV转换器，屏幕盖	320/128/260/6	原装激光管，原装物镜，手柄导电胶，S线	15/8/1/10
布包，精制竖包，记忆电池，导电胶，电池盖	12/40/2/3/7	光头支架，电机，保护电阻，进口润滑油（盒）	30/10/8/8
SP：专用变压器，耳机线，包，屏幕贴膜	15/10/16/5	光头数据线，数据延长线，电机线，5977IC	15/5/5/40
PS2原装B型光头，原装光枪，原装摇杆	400/280/260	DC原装光头，原装手柄，原装光枪，导电胶	100/65/65/1
PS2、XB、GC三用VGA，制转，主机挎包	235/25/65	DC原装飞行+格斗遥杆，Modem，风扇，制转	75/40/25/28
8M记忆卡索尼产/授权产，原/组装遥控器	130/120/170/25	组装手柄，2M记忆卡，振动卡，原装沙锤	28/22/20/125
二手光头，光头数据线，光头塑料平衡杆	280/35/20	原装AV线，组装S线，变压器，原装鼠标	10/12/15/25
竖支架，遥控支架四分插3合1，物镜，激光管	10/85/15/15	原装电源板，原装驱动板，驱动开关，5986IC	45/50/8/12
分量线，复位出仓信号线，原/组装电源板	15/25/200/120	光头带座总成/主电机，数据线，手柄延长线	125/20/9/6
随机原装/组装/法拉利手柄，退镗振动大枪	120/25/35/92	SS：JVC，三洋光头，4M加速卡，制转，AV线	100/100/65/25/8
7.2寸专用显示屏，四分插，中文金手指卡	780/45/70	直读IC，8M记忆卡，手柄，导电胶，十字架	65/75/9/2/2
组装对战线，S线，手柄插口，原装手柄	15/15/80/100	XB原装手柄/遥控器/铁盒电源，GC原手柄	260/200/45/180
PSone原装光头，记忆卡，原/组装专用电源	198/8/35/25	配件邮费每次5元，快件15元。精修各类主机，无效不收费	

长沙火星

关注网站您将得到意外的收获

网站：www.mars-game.com
网上查询（包裹，汇票，商品图片，行情）
邮购．批发．零售　维修

DC模拟PS模拟器精装黑碟 29元

◆SS主机全新+原装3D手柄2只+10张碟=400元（主机三月包换，一年保修，在本月内购买免费赠送原装VCD卡一个）



◆DC正版全新软件，全国最低价！
◆维修配件齐全，实力湖南第一
◆DC/SS/PS 软件10张以上3元，以下5元，PS2 5张以上5元，以下8元；XB 5张以上12元，以下15
◆PSII30000型、10000型主板（所有元件齐全）200元 新加坡全新XBOX手柄70元
◆DC全新莎木限定版主机全套 600元（如非全新，全额退款）
◆技佳（PS，VCD，MP3）游戏机湖南总代理，价格最优。
◆GBA（不管新旧）换SP 加500元
◆GBA卡游戏精装黑碟光盘（收录GBA经典和最新游戏卡ROM100余种，可烧入EZ或其它烧录卡中，也可在电脑上运行GBA游戏，还附EZ驱动程序，并每周出新碟一张）25元/张
◆DC的PS模拟器精装黑碟 25元
◆DC原装全新液晶记忆卡 60元
◆头戴式万用无线立体声耳机 40元
Ps2精装碟区每片10元　实况足球6终英文版，太古达人，疯狂的士，2003泡泡龙，武装雄狮，音速战机，世加网球，少年街霸EX，VR特警1+2合集，牧场物语3

最新PS2改机原装直读芯片NH7（可改任何机型，性能稳定，直接运行所有PS2游戏，包括D9）￥150；美赛亚2 ￥100；NH6￥100；NH3/NH2 ￥80；PS2中文金手指（能修改游戏密码，并使改机后不能读取D9游戏的机器可直接读）￥80；最新PS2三合一工具碟　1：全区故事DVD 引碟 可在任何主机上播放全区码故事碟 2：可以充当金手指卡，用来修改游戏密码，3可以用在不能读D9游戏的主机上、运行D9游戏）精装黑碟45元（原来在本公司购买的1.0老版本的客户．可免费更换3.0版，邮费自付）

本公司开设GBA独家换卡业务（免回寄邮费，个数不限），具体方法如下：1、需换之卡必须是在我公司购买的，以我公司的封条为准；2、需换之卡必须完好无损，可正常运行；3、同等容量换卡，加12元/个；4、不同容量换卡，补齐差价后，再加12元/个，可电询；5、如需换之卡现在已出中文版或更高版本的卡，则谢绝更换；请客户先把需换之卡通过邮局寄给我们，在包裹内附纸条写上姓名、详细地址、邮编和目的。

PS原版区（打＊号的数量有限，邮购时请电询）：剑客指南＊ 50元 / 96格斗王＊ 50元 / 恶狼传说四＊ 50元/天草降临＊ 50元 / 恐龙危机II 50元 / 杀拂夜魔2 50元 / 合金装备1代 80元；PS2正版：ICO 70元，太空频道五 70元，海豚 70元，鹰之眼 70元，烟花 70元，过山车世界 50元，第四小组X 50元，甲子园 50元，世界滑雪 50元，欧洲拉力赛 50元。

模拟器区：PSII世嘉16位模拟器（700种世嘉游戏）10元；PSII街机模拟器（200种街机游戏）10元；PSII超任模拟器10元；XBOX世嘉16位模拟器（700种世嘉游戏）15元；XBOX世嘉街机模拟器（200种街机游戏）15元；DC模拟PS游戏模拟器精装黑碟25元；DC街机模拟器精装黑碟（4CD，1500种游戏）50元；DC超任模拟器（5CD 2500种游戏）20元；DC用MD模拟器精装黑碟（2CD 1200种游戏）20元；DC任天堂模拟器（精装黑碟）（2CD 1000种游戏）20元；DC用VCD模拟器（精装黑碟）10元；DC用MP3模拟器精装黑碟）10元。

二手机区（此类主机9成新，如需看主机外观，请上公司网站WWW.mars-game.com），主机免费保修三个月，一月包换。；DC主机（电源+AV线+原装手柄+4M记忆卡）500元/台；SS主机（电源+AV线+原装手柄）180元/台；PS主机（电源+AV线+原装手柄+记忆卡）300元/台；

DC全新原版碟区		世嘉钓鱼	25	学级王	20	街头喷射小子	25	火焰圣母限定版	50	罪恶格斗X	80	F1方程式赛车	14	东京巴士限定版	120	我的女神	30	百兽之王	15	魔法小樱	30
格兰蒂亚2	6	拳击2000限定版	20	威力网球	14	AIR	20	太空频道5	14	超能力大战2012	12	黑白棋	10	神机世界	20	纯情房东俏房客	80	格斗之蛇	80	春雨曜日	25
超音鼠I	8	刀魂2	8	GT赛车（限定版）	20	橄榄球2L	12	阳光少女	30	世嘉拉力	14	阿卡蒂亚	240	高达在线	10	井上凉子	25	枪刺（双人过关）	70	恋爱物语2CD	40
世嘉十项全能	25	七月july	100	超时空要塞M3	25	梦幻之星II	65	梦幻骑士（限）	35	围棋	10	NBA2K1限定版	100	VR射手2000	80	电脑战机	25	恶魔召唤师2	60	大战略1永久珍藏版	80
火爆拳击限定版	14	樱花大战4	82	VR战士3	14	D之食卓2（4CD）	30	炼金术士1+2(限)	19	百剑限定版	200	法拉利赛车	20	C21特警（AVG）	30	蓝刺	80	光明与黑暗	14	清色宝贝	14
超音鼠II限定版	15	樱花花组大战限定版	45	棒球	14	NBA2K篮球	14	梦游美国2001	14	僵尸复仇(双人过关)		花札	10	青之六号	60	大战略2001限定版	260	疯狂的士	100		
超音鼠II	10	格兰蒂亚2(限)	40	梦幻之星I（限定版）	22	梦幻天使	20	霸王战纪	50		100	死亡之屋2	30	VR特警2	100	疯狂过山车	18	心跳回忆2限定版	80		

MD（世嘉16位卡）单卡（动作、射击、娱乐）　MD（世嘉16位卡）智力卡（MD卡齐全，欢迎邮购）　欢迎邮购客户免费索取各种节目单（自备信封邮票）

99格斗王	45	战斧2	15	战斧1	15	音速小子	13	沙丘2	15	沙漠风暴3	20	魂斗罗2	20	朱罗纪3	28	阿拉丁	20	新光明力量2	32	超级大富豪	40	梦幻模拟战2	30	太空战士	32	太阁立志传	50
格斗四人组3	25	忍者神龟3	15	影武者	15	兰波3	15	异形风暴	15	战斧4	15	空牙	15	狮子王	20	悠悠白书	25	封神榜	32	悟空外传	30	大富翁	30	梦幻之星3	50	三国志4	32
米老鼠1	12	忍者龟	10	森林守护	13	鲛·鲛	18	战场之狼	15	沙丘3	15	12人街霸2	20	红色战区	20	蝙蝠侠	15	大战略2	30	大航海2	32	帝国王朝	32	台湾大亨	50	三国志5	32
米老鼠2	10	热血足球	10	西部牛仔	10	外星战将	10	火枪英雄	15	联合大战	15	暴力克星	15	龙珠	20	豪血寺	25	吞食天地3	32	信长野望	32	阿Q连环炮	45	新石中剑	50	伊苏国3代	50

GBA卡类

		牧场物语	40	指环王I	40	皇家骑士团（中）	40	银河战士（中）	40	炼金术士	40	鬼武狂刀	40	魔界村R	23	街霸2，3	40	麻雀风云（中）	40	育成足球	40
		火焰文章II烈火之剑	80	指环王 II（128M）	80	光明之魂（中）	40	龙战士I，II，III	23	召唤之夜	40	成龙	23	寂静岭	65	罪恶格斗X	40	太空战机R	40	NBA篮球	40
指环王3（中文）	63	火焰文章I	40	风之少年I、II	23	三国志（中）	40	游戏王4、5	40	太空战士战略版	80	狙击手	40	蝎子王	40	七龙珠	40	超时空要塞	40	GT 赛车II	40
决战三国（中文）	63	瓦莉奥制造	40	风之少年RPG	40	恶魔城1，2，3（中）	40	游戏王6，7，8，9	80	毁灭战士（128M）	80	超音鼠I/II	40/80	蜘蛛人	40	泡泡龙	23	雷鸟战机	30	GT 赛车III	40
航空管制（中文）	40	玛莉兄弟1，2，3	23	萨尔达传说	40	恶魔城晓月（中）	40	大战略II	40	樱国之魂	40	洛克人1，2，3	40	叮当	40	死亡弹珠台	40	F14战斗机	23	GTA 赛车	40
洛克人水晶（中文）	63	玛莉4(中文)	40	正邪幻想曲(黑色细胞)	40	机械人大战A(中)	40	幻想水浒传	40	特鲁尼克大冒险2	40	洛克人（黑）	40	拳皇EX /EX2	40	炸弹人红，兰	40	空战雄鹰2	23	VR拉力III	23
金太郎复仇（中文）	40	玛莉赛车	23	古墓丽影(中)	40	机械人大战R(中)	40	梦幻之星合集	40	逆转裁判I，II	40	古惑狼I、II	40	007-夜火	40	钻地小子I、A	23/40	沙罗曼蛇	23	世嘉拉力	40
分裂细胞	40	坏玛莉（中）	40	黄金太阳I 中/日	45/40	机械人大战O(中)	40	流星花园（中）	23	关键报告	40	蚯蚓战士	40	铁拳	40	大富翁	23	迪士尼足球(128M)	80	越野摩托车	23
大金钢	40	化装迷宫3	40	黄金太阳II（128M）	80	魔法假日（日）	40	电梯大战	40	Z. O. E	40	雷曼	40	魂斗罗	23	俄罗斯方块	23	实况足球6	40	魔法封神	40
战国革命外传	40	真.女转身光之书	40	口袋红宝石（中）	40	沉默遗迹（中）	40	哈利波特2	40	心跳祝福钟声	40	荣誉勋章	40	快打旋风	23	巴斯钓鱼	35	实况足球6口袋版2	40	RPG工具	40
勇者斗恶龙	40	真.女转身暗之书	40	口袋蓝宝石（中）	40	银河之星-露娜(中)	40	星之卡比	40	犬夜叉	40	机器猫	40	火爆拳击	23	上海麻将	23	足球特大号	40	航空管理官(中)	40

主机类　PSII39001.39006+直读+品牌优质电源+原手柄+AV线+原装碟1张(可用来校正光头)=1800元、PSII3900 限定版(银，樱花红，海洋蓝)颜色自选+直读+品牌优质电源+原手柄+AV线+原装碟1张(可用来校正光头)=2400元、NGC颜色自(蓝 、橙、黑)+原配电源+原装手柄+220V转110V变压器 =1300元、XBOX日版/港版/美版 +原手柄+电源+AV线+直读 =2050/1950/1800、GBASP颜色自选(银.黑.蓝)港版 主机+原装电板(开灯可用10个小时左右)+原版电源=850元 日版 加10元配制相同 限定口袋版 橙色 配制相同价格1200元、GBA颜色自选(金.银.蓝.橙.粉红.紫透.黑) 520元 超薄黑白机200元 世加16位MD主机+双手柄+AV线+电源+制转=90元、PSONE102.103.101.A型保修三个月.B型保修一年 主相+电源+原振动手柄+AV线= 530元/600元

配件类(EZ-FLASH 湖南总经销 128M--400元；256M--620元；XG-FLASH 128M--380元，256M--600元)

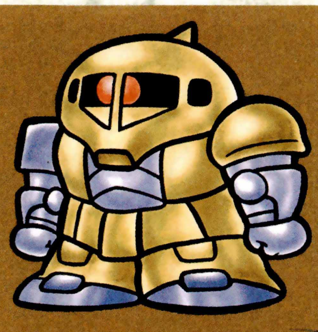
SP耳机/耳机转换器/放大镜/手板/保护膜	6/6/23/23/5	PS2原装/组装 S端子线/原装/组装 分量端子线	80/15/15/175	PS，Psone组装/原装普通手柄/ PS，Psone中文金手指卡	5/18/25/50	NGC 4M/8M/16M/32M/64M 记忆卡	30/40/50/60/70
SP充电电池/专用变压器/直插火牛/挂包/腰包	28/14/20/13/13	PS2原装支架/太10闪光支架/普通横竖支架	35/35/10	PS，Psone组装/原装震动手柄/大/小格斗手柄	20/43/18/10	XBOX原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器	275/100/230
GBA超薄可调灯(自动感应)/夜光屏/电视转换器	28/130/200	PS2 法拉利手柄/驱动IC5815，5810，6664/手柄插槽	40/35/50	PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡	8/18/30/70	XBOX原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器	265/195/200/250
GBA仿原装厚镜面/锐屏（玻璃）/保护膜	8/20/4	PS2原装/组装遥控器/遥控手柄/GT III 方向盘	130/25/180/145	PS光头支架/数据线/延长线/原装/组装电源	30/15/4/35/25	XBOX组装手柄/S端子线/分量线/RGB线	45/15/15/15
GBA车充/冷光管/对战线/转NGC连线	20/30/8/15	PS2原装光枪/震动退膛大枪/震动手枪/VGA	280/ 90/75/190	PS C4977，C4507场效应管/原装透镜绕阻一体化	20 /40	XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛	20/55/45
GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包	8/9/8/14/25	PS2普通/大功率铁盒 火牛/原装全新线圈+眼睛	30/40/40	PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油/四分插	15/5/8/7/28	DC原装光头/光头十座/组装手柄	80/130/28
GBA高效套充 200毫安/600毫安/1200毫安	13/18/24	PS2主板（没维修过）/发光管/数据线	200/40/30	PS/SS两用街机大摇杆/双震大摇杆/制转/S端子线	45/60/18/10	DC原装手柄/原装枪/原装鼠标/原装沙锤 +碟	55/70/30/100
GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳	126/20/30/5	PS2中文金手指/复位出仓信号线/记忆卡不锈钢盒	70/ 25/15	PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP/主电机/小电机	30/8/20	DC原装飞行格斗摇杆/钓鱼杆/ VCDMP3播放器	70/75/10
GBA白光灯/伸缩灯/蛇头灯/鹰灯/可调灯	9/12/15/20/13	PS2风扇/手柄插槽/原装电源板/ 7.2寸显示屏	50/80/150/750	PS保护电阻（无图像，声境，无振动，记忆失灵）	10	DC原装振动包/组装振动包/原装上网卡	50/18/40
GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机	2/10/12/2/6	PS2物镜/激光管/光头或复位数据线	15/15/20	PS原装手柄插槽/光头托盘/导电胶/传动齿轮	60/12/1/12	DC原装记忆卡/原装AV线/原装S端子线	60/10/12
GBA导电胶/保护套/机壳（7色）	3/5/35	PS光头翻新　100元（效果跟全新相当，3个月包换）		PS，Psone无线耳机/直读IC/原装/组装电源板	50/25/35/25	DC组装2M/4M记忆卡/风扇/制转/完美VGA	18/25/30/25/32
PS2全新原装光头/拆机光头（注明光头型号）	400/260	PS，Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换）	130/185	Psone方向盘/充电器/改机/免改机VCD卡	90/99/150/185	DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘	30/35/68/130
PS2全新原装/组装/仿真手柄/四分插	120/25/65/43	PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器	100/5/17	NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线	265/115/165/165	DC组装光枪/手枪/光头驱动片（BA5686）	60/55/12
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡/原装AV分插	140/120/150	PS震动枪/退镗枪/电机线/飞行摇杆/5.6液晶屏	55/80/5/50/550	NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏/VGA	165/45/640/190	DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽/原装电源板	9/8/50/40
PS2原装5.1声道光纤线/制转/支架遥控四分插3合1	80/25/83	PS原装记忆卡/原装鼠标/原装AV线/PDA	20/35/8/85	NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线	12/12/12/12	DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机/保护电阻	8/1/20/20/10

DC火牛/光头驱动板/图像驱动芯片（6145，6258）	15/40/140
SS 3D原装手柄/组装手柄/光头JVC/三洋/AV线	40/9/88/100/8
SS驱动板/直读IC/电源板/制转	70/55/30/25
SS原装电影卡/内存/图像芯片/金手指	100/30/80/60
SS原装光线枪/真8M记忆卡/记忆电池	50/75/8
SS原装摇杆/遥控大摇杆/两用街机大摇杆	40/60/45
SS普通原装手柄/导电胶/十字架/1M/4M加速卡	30/2/2/30/65
超任全新原装动感手柄/3DO原手柄	20/20
精品：太八，十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表	55/85/45/45/40
精品：皮带表(燃烧战车)/ 卡通表/怀表/情侣单表	40/20/40/40
精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/顶链，刀，戒指套装	12/45/20
精品：太8，10记事本/ CD盒(碟包)/ 开瓶器/文具盒	30/25/10/20
精品：太八，十钱包/打火机/顶链戒指钥匙扣套装	20/15/20
精品：原装奥林巴斯54英寸视频眼镜（高清晰，高声效）	3200

邮费：配件、卡、碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外）。邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游　收款人：李宗文　邮编：410001，汇款帐号：建行：4367422926780052622　工行：1901600008644358
交行：60102850640473206　收款人：李宗文　邮购查询电话：0731—4132527　吴小姐；邮购维修部电话：0731—4127175　投拆电话13873117079李先生　广卅批发电话13826141906

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地



读者来信大汇总，游戏秘技大集结

天地会会长兼α队指挥官讲话：

1、再次放上许多的上锈秘技，希望大家在怀旧时可以回顾一下兼反省。

2、E3大展虽然热闹，但绝不影响老游戏的上镜率。

3、继续奉行读者至上，展示玩家们的秘技来稿。

GBA 超级街霸方块2

游戏推荐度：9	秘技实用度：9

●秘技隐藏人物出现法

隐藏人物：

豪鬼：将方格移至MORRIGAN处，按住SELECT输入↓、↓、↓、←、←、←A。

丹：

将方格移至MORRIGAN处←、←、←、↓、↓、↓A。

DEVILOT：

将方格移至MORRIGAN处，按紧SELECT输入←、←、←、↓、↓、↓等时间到10的时候按A。

纸符：

将方格移到MORRIGAN处，按紧SELEC再移到HSIEN KO处按A。

ANITA：

将方格移至MORRIGAN处，按紧SELECT再移到DONOVAN处按A。

●解封法

豪鬼：L+B

DAN：L+R+B

DEVILOT：R+B

——广东 赖志毅

星尘大海：本作GBA再现可让本编再霸方块王座呢。

XB 指环王·双塔

游戏推荐度：7	秘技实用度：9

●游戏的作弊秘技

在没有通关的情况下：游戏进行中按START键暂停，同时按住L1、R1白键、黑键再顺序输入以下按键：

Y↓ A↑　体力槽满

A↓ Y↑　弓箭或飞斧数满

A↓↓↓　增长1000点经验值

B← B←　习得LV2金技能

Y↑ Y↑　习得LV4金技能

X← X←　习得LV6金技能

AA↓↓　习得LV8金技能

●特效产生方法

在通过一次后，再经过2次20层的FLOOR考验（分别是阿拉贡一次、LSILOUR一次），就可在选关画面最右边的指环标志（有颜色了说明已开启，选入，在游戏进行中按START键停，同样按住L1、R1白键、黑键不放，顺序输入以下按键只有特效出现）。

XXBB　终始有最强攻击力

YYAA　敌人变小

YBYB　无敌状态

YXAB　慢动作

XABY　弓箭或飞斧无数

想取消特效只需重新输入该特效按键即可恢复。

在通一次后，隐藏角色LSILOUR即可使用（游戏开始第一战的那个人物），招式技能同阿拉员一样，且是体力槽较长，射箭不是很精准。

——吉林 吕鸥

星尘大海：期待游戏版《王者归来》的出现。



↑龙与地下城标准三人组。

GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度：9	秘技实用度：6

●游戏中的BUG

《机战A》中第13话“现れた影”，由于敌方有对空机动炮的存在，我方机体不可起飞。胜利条件为我方在七个回合内到达敌人主炮的所在地，但因为是在城市中作战，受地形限制，所以前进速度很慢。本人发现其实游戏有一个BUG，使得我方机体可以起飞，那就是在我方出击时的那一块区域，靠近地图F版边的5-6格，我们可在那里起飞，且不被击坠，这样可就大大节约作战时间啦！

还有一点，那就是在作战时切不可将已起飞的机体降落再起飞，如果那样的话，不但这机体OVER，其它在空中的机体会像多米诺骨牌起连锁反应，这个“牺牲”（残念，祭祀中……，还好有SC大法），这滋味儿绝对比挨3GP-02（高达试作2号机）的一记核弹还要爽。

最后还有一个有趣的现象，30话“タとふの伴”中，敌方二次增援后，地底城总部F方有两架机体，一架是敌方BOSS，另一架是健一父亲被关押的骷髅城堡，这时让真·盖塔用必杀技“烈阳光弹”攻击BOSS机，骷髅会为其发动援助防御，这时好戏开始了骷髅头和烈阳光弹在同屏中上下摇晃，并一起向左后退，直至退到版边……

——上海 孙力

星尘大海：有再战第三周目A的觉悟了！

DC 世嘉嘉嘉

游戏推荐度：9	秘技实用度：7

●如何达到完美结局

按照贵刊《菜鸟通》某期上刊登的方法进行游戏，是达不到完美结局的，因为它缺少了下面这个必要条件：在A研的左上方那个房间，也就是迷你游戏之前的那个房间，调查房间正中的展柜中陈列的模型，可以发现一个名曰“R720”的筐体模型，其实它就是最后到太空追踪总BOSS时所乘坐的飞行器的模型，调查过之后，再按照《菜鸟通》上刊登的方法继续游戏，即可达到完美结局。值得注意的是，一定要在攻克A研的那一章调查“R720”，如果在以后的章节调查，是不会出现相关信息的。（另外，为了保险起见，最好在D研开发主机时，开发出世嘉第六代主机：土星，谁让人家标注着能突破大气层呢。）

●巧打中BOSS

打这个BOSS（就是只能用“STATE 5”打的那个BOSS），其实“STAGE 5”并非最有效的招数，因为“STAGE 5”有近90%的概率只能伤害对方几点HP。我认为最好的方法是使用在D研击败索尼克之后得到的魔法，既可以给自己加速度，又能给BOSS施以重创，不出几回合即可作掉BOSS。

——云南 侯志博

星尘大海：有小道消息，SEGA主机有再现可能，混乱中……

GBA 罪恶工具X

游戏推荐度：8	秘技实用度：7

●JOHNNY的连续技

10 HIT

→K，↑K、S，站PX4，站K，站S，↓↓→S

16 HIT。

对手版边→K，↑K、S，站PX10，站K，站S，↓↓→S。

无限 HIT。

A对手版边，→K，（↑K、S，站PX9（最大））B，→PXN遍，站K，站S，↓↓→S。

最多99HIT'S，否则又从0HIT计算。

B对手版边，→KXN遍。

注：

（1）版边站P时要在对手刚好在JOHNN丫头号上或帽子处发出才行。

（2）站P和→P都要尽量保持打在对手的脚——头部一线上。

（3）→K后↑K、S对BAIKEN的不能增加S，我只有几次打背而已，是10、16HIT对POTEMKIN也不成立。

（4）EX的JOHNNY可用↓↓←K代替→K，但“10 HIT”不成立。

——四川 肖欣

星尘大海：日本人气最高二维FTG……之一。

PS 龙骑士传说

游戏推荐度：10	秘技实用度：8

●黄金龙骑士灵魂的取得

在游戏第二章找到的同伴ユソユール是惟一一个不能由剧情来取得龙骑士灵魂的角色。当他加入队伍后可以回到第一章的商业都市罗安（ロソ），这时只要见到当初卖空瓶的商人就会引发剧情，他会以1000G的价格出售黄金力骑士的灵魂（虽然很贵但是一定要买！）。如果不买的话只有等到游戏进入第四章到达不沉之月后，ユソユール打倒自己兄长英多拉后才能取得，到那个时候游戏已经接近尾声，中途耽误黄金龙升级，所以推荐提早购入。

●最强防具入手

本作中最强装甲并非是尤之铠，而是需从商店购入的传说之铠和传说之咒！这两件装备分别于第三章的王都迪灵兰多和第一章的商业都市罗安有售，价格均为10000G！看似根本买不起的装备笔者就曾拼命攒钱购入过，方法是不从商店购买任何道具任何装备，不收集任何指环，不保留任何特殊道具，并拼命练级（够损的吧），这样在游戏第二章尾声时终于攒到了10000G，于是赶忙购入传说之咒，此装备魔防高达200多！而且附加属性魔法攻击回避率50%！给魔防较低的ユソユール或アルバート装备再合适不过！到游戏后期笔者再次攒到10000G到王都迪灵兰多购入传说之铠，效果是物理防御加200多（赤眼龙之铠防御也未及50），物理攻击回避率50%（平均两下就有1下打不到你），缺点是魔防不加，所以只要拥有这两件超级装备就不愁了。

●幽灵船定箱

游戏第二章中期会有遗入幽灵船这一情节，



而幽灵船头的定箱必须从四个亡灵口中说出的4个密码中选出3个正确的密码才能打开。并且定箱在打开之后能再次关上，然后重新找四个亡灵要密码（密码是随机的），打开后能得到更好的装备。不过有一定的次数限制，规定次数之内打不开宝箱的话，周围的骷髅兵就会出来袭击，而且密码也有改动，如果错误的话就读档重来，而密码不会变更，如此反复可以轻松破译出密码箱，且越往后宝箱中的装备就越好，笔者曾经从宝箱中找出过一个即死无效的指环。

●练级的最佳地点

游戏第四章不沉之月中死尤山附近出没一种类似于犀牛的长尾怪物，此怪物为土属系，物理攻击力非常高，且有气绝效果，当其HP过半时能使用全体地震攻击，弱点是魔防较低，而且每次出现一只，打倒之后可以得到 2000点经验值（是游戏中经验值最高的怪物了），找它练级最合适，不过只有那一个地点有此怪物出没，并且它不逃走，遇上它了就等于2000经验到手了。

●巧打利娜斯

游戏第二章中期的BOSS有翼人利娜斯（就是假ユミル公主）十分难缠，她的魔防防御力非常高，更有高达6次的连续攻击，使主角无法还手就被击败，笔者有一种轻松打败她的办法就是不要变身为龙打她。如果不变身打她，她就不会发动连续攻击，而且她本身的物理防御力也比较低。

●连击技快速上手法

本作中执行物理攻击时必须在相应时刻点击O键，才能进行连续攻击，而初学连击时很难上手，其实只要装备一种叫“斗神力导”的指环就能自动连击，缺点是不加特技经验值并且损伤减半，用于学习新特技时上手所用，等到把技能记熟了再去掉此指环自已试。

——安徽 扳钱一狼

星尘大海：……有找贮藏室中PS的冲动了。

GBA 火炎的气息2

游戏推荐度：7	秘技实用度：8

●隐藏装备：

在“青蛙王子JEAN”王国左上方的餐厅上有一个湖，湖口是一个瀑布。如果用JEAN的特技变成青蛙后，从湖中往瀑布走，会进入一个隐藏洞窟，里面有一自称“龙的传人”的老者会给主角两件装备，在游戏中期，这是很不错的。

——四川 肖欣

星尘大海：火炎之气息和CAPCOM不死。

GBA 最终幻想战略版A

游戏推荐度：9	秘技实用度：7

●升到顶级的办法

本人在游戏初期就让主角变为“盗贼”职业，让他学会“经验值盗”这项技能。此时，本人的主角为7级，白魔法师为12级。我在一场战斗中，遇到一个3级的怪兽，本人将它逼进角落，也就是围住它，让白魔法师背对它，让它攻击，这样它便有了较高的经验值。主角就盗它的经验值。

当然为了上限的数值高一点，主角是学会了“经验值盗”的技能，变为斗士，装备上“盗”来升级的。听上去这招不是很灵，但被它打一下（白魔法师），白魔法师就给自己和主角一起加血。（在空地上）这样，主角等级一提升，随之白魔法师的等级也随之提升，这样那只怪兽打一下的经验值也提高。这样主角盗的经验值也越多，升级越快。

——上海 周晨光

星尘大海：不知道PSP上是否有FFT续作呢？



↑FFCC——SONY的缓兵之计？

GBA 实况足球A

游戏推荐度：7	秘技实用度：6

●无赖进球大法

在玩GBA版的实况足球时，比赛快结束了还落后一分，一时失落就在中场（中场是指在球场的中心）开了一个大脚，只见球高高的飞起来，到了禁区就落了下来，守门员上去扑球，就在这时奇迹发生了，球落地后高高弹起，而守门员正好卧倒，球就这样弹进空无一人把守的大门。从此以后用此方法一场比赛进二三十个球不成问题，每场比赛多人上演帽子戏法！

但这条秘技也有弊端，有时候虽然弹过守门员但有时后面有后守，被后守挡了出来，这种情况十分少见，十次差不多出现一次，有时我方前锋上去碍事，把球截了下来，解决方法是让前锋上去铲守门员让他红牌下去得了，还有这条秘技不适用于日本、韩国这些“歪脚”级球队。射门地点不是只在中场射就行，位置是在我方半场的半圆里（中场是像篮球场一样一个圆被一条竖线分割为两个半圆，射门地点就是在我方中场的半圆里）。

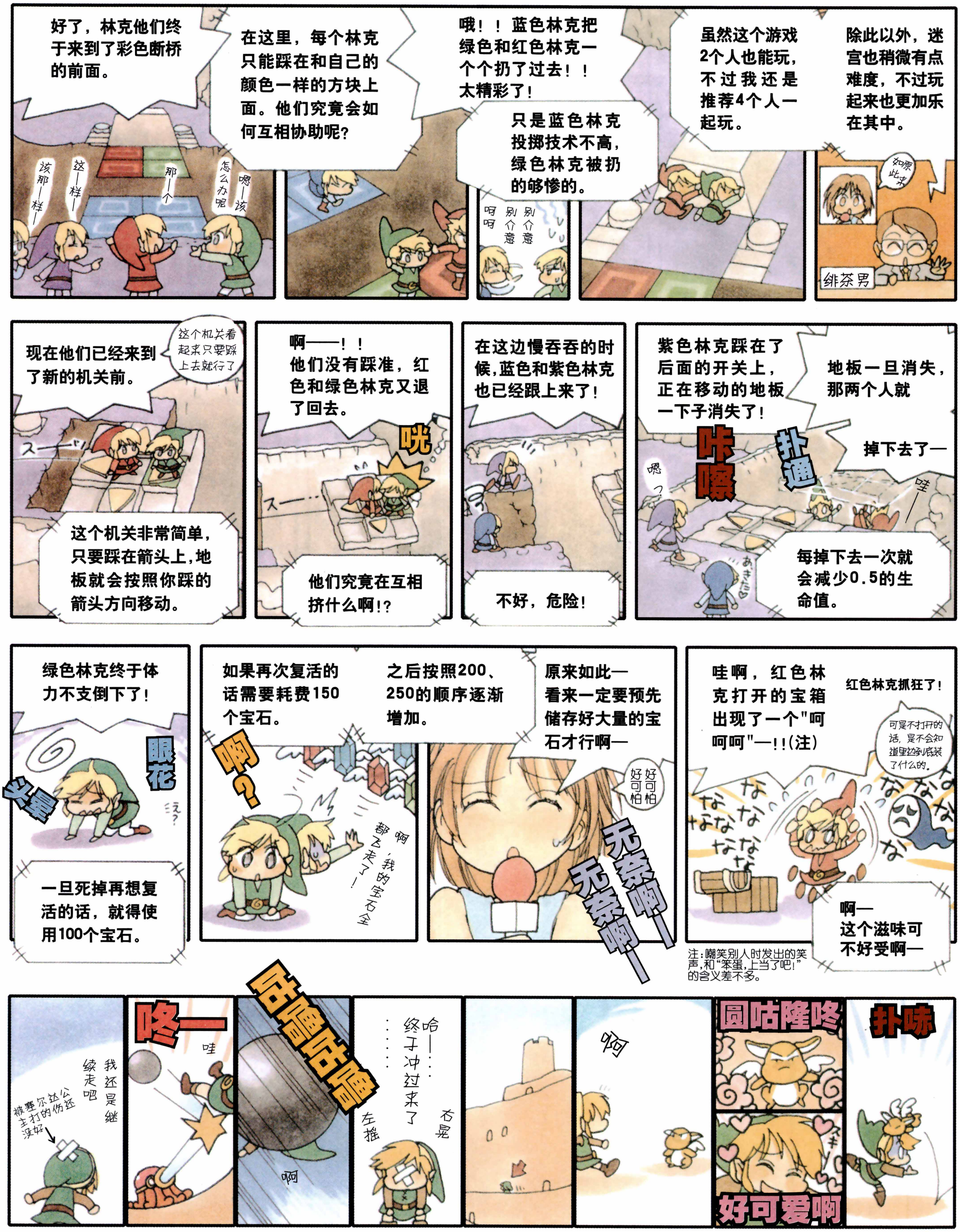
——长春 任翔

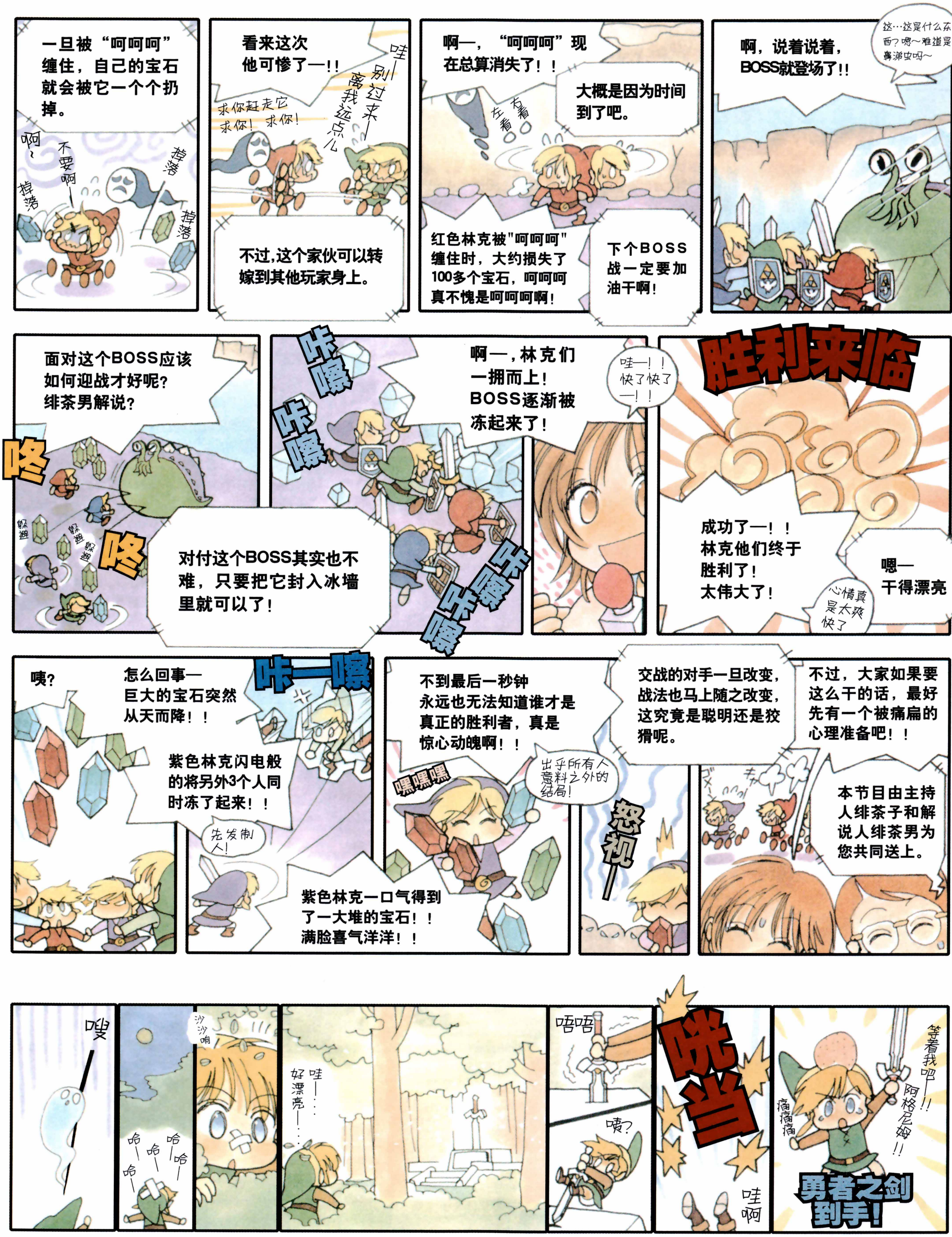
星尘大海：足球？多多连线对抗吧。

◆阅读指南：每一页的上3/4和最下面的1/4是两个部分，请大家分开来看。




现在，林克们正为了夺得迷宫里的宝藏而激烈的战斗着！
宝物
冲在最前面的是红色林克！他正用着惊人的速度砍掉前面的大片草丛。
看起来今天红色林克的状态相当不错—
位于第2位的是紫色林克！从刚才起他就抱着必死的决心企图超过红色林克！！
没抓住啊——
他似乎正在进行名为“举起对手扔到遥远的天外”的大作战。
处在第3位和第4位的是蓝色与绿色林克！——啊，他们到底在干什么？
这两个人似乎是在吵架这可真是一场毫无意义的战斗啊！
蓝色与绿色林克这两个白痴终于结束吵架，开始争先恐后的向终点冲去！
啊——！现在紫色林克突然冷不防一下子抓住了红色林克，把他高高举起朝场外……
扔了出去！
唰
咕噜
嗖
呀—
你这个家伙居然把我扔到这儿—！
这样，红色林克一下子处在了劣势。紫色林克则瞬间扭转了整个局势！
现在，紫色林克顺利取代了红色林克第一名的位置，正在一点点逐渐接近宝物！
从他满脸的笑容上看，看来宝藏果然是非他莫属了！
机会来了—！宝藏是我的啦——冲吧，
从画面中我们可以看到，为了成为第一个得到宝石的人，获得胜利的勋章，大家都拿出了拼死的劲头—
咦？
啊——！大家快看啊！！绿色林克突然出现！把紫色林克扔了出去！！
绯从茶人子没有本赢过
……真是出乎人意料之外的变化啊！蓝色林克居然得到了宝物！！
只有最后的胜利者才真正理解这个游戏的魅力！
好…好羡慕啊……
……比那家伙慢了一步我不想活了呜呜呜
这次的比赛由蓝色林克胜出而结束。红色、紫色和绿色林克均告败北！
在下一关里，是否还会有像这样精彩的大逆转出现呢？真是让人激动万分啊！
惊人大逆转
哒哒哒哒哒哒
哇啊
哇啊
惊惶失措
哇啊
哐！
哐
哐
哐
哐
倒
你…你也太弱了吧
林克—我在这儿
到了—
呼
呼
林克，谢谢你！其实我还有一事相求。嗯，那个——
盯
左看右看
林克？
咚
盯—
不管怎么样，既然你已经来了，就得给我好好干！
拖拖拖
咦


好了，林克他们终于来到了彩色断桥的前面。
该那一样一
这一样一
那一个
怎么办呢
嗯一该
在这里，每个林克只能踩在和自己的颜色一样的方块上面。他们究竟会如何互相协助呢?
哦！！蓝色林克把绿色和红色林克一个个扔了过去！！太精彩了！
只是蓝色林克投掷技术不高，绿色林克被扔的够惨的。
呵呵
别介意
别介意
虽然这个游戏2个人也能玩，不过我还是推荐4个人一起玩。
除此以外，迷宫也稍微有点难度，不过玩起来也更加乐在其中。
如原此来
绯茶男
现在他们已经来到了新的机关前。
这个机关看起来只要踩上去就行了
这个机关非常简单，只要踩在箭头上，地板就会按照你踩的箭头方向移动。
啊——！！
他们没有踩准，红色和绿色林克又退了回去。
咣
他们究竟在互相挤什么啊!?
在这边慢吞吞的时候，蓝色和紫色林克也已经跟上来了！
不好，危险！
紫色林克踩在了后面的开关上，正在移动的地板一下子消失了！
咔嚓
地板一旦消失，那两个人就
扑通
掉下去了—
哇—
嗯?
每掉下去一次就会减少0.5的生命值。
绿色林克终于体力不支倒下了！
眼花
头晕
一旦死掉再想复活的话，就得使用100个宝石。
如果再次复活的话需要耗费150个宝石。
啊?
之后按照200、250的顺序逐渐增加。
啊，我的宝石全都飞走了！
原来如此—看来一定要预先储存好大量的宝石才行啊—
好可怕
好可怕
无奈啊—
无奈啊—
哇啊，红色林克打开的宝箱出现了一个"呵呵"—!!(注)
红色林克抓狂了！
可是不打开的话，是不会知道里边到底装了什么的。
啊—这个滋味可不好受啊—
注：嘲笑别人时发出的笑声，和“笨蛋，上当了吧！”的含义差不多。
我还是继续走吧
被塞尔达公主打的伤还没好
咚—
哇
咕噜咕噜
哈——……终于冲过来了
左推
右晃
啊
啊
圆咕隆咚
好可爱啊
扑哧



林克的冒险之旅还要持续多久呢？加油吧，林克！

电击看板

【如果一辈子只做一件好事】【文：大象君】

哈喽！本期电击内容丰富，大家会看到GBA烧录卡和GBA连线的内容。

截稿前，从报纸上看到了这样一件事：在美国，一个警察为了追查一起奸杀案的真凶，在所有人都失去信心后，用了52年的时间，终于将罪犯绳之以法。当他从一个生龙活虎的小伙子变成70多岁的退休人员后，人们问他终其一生所办的这起案子，究竟为了什么的时候，他只淡淡的说了一句：如果一个人一辈子做过一件好事，他的一生就是有意义的。

平淡的话语间，流露的不是自我陶醉，而是一个人性真诚而自然的表露。50多年不懈的追查，没有任何物质和荣誉召唤，只是为了能够在扪心自问下，无愧良心和人性的真诚。

52年，也许有人会做过了无数好事，但他为谁而做？与这一件好事相比，究竟又是什么更为可贵？

作为一个人来讲，做到让别人称赞其实并不难，搀个老人，上个前线，许多赞许和荣耀都等着你，但你是发自内心的么？

其实，只要是发自内心人性良知的举动，即使没有外来的夸赞，又何尝不是真正的宽慰和陶醉，因为不用对别人，只要对得起自己，让自己明白这是一件好事不就够了么？

“电软”走过了113个脚步，“电击收藏”也迎来了第十张面孔。我们的青春为了这每一步留下了问心无愧的汗水。当告别青春后，当不得不离开自己的阵地后，我们参与其中的每一个人，至少都会在某个雨后的黄昏，欣慰地感慨——我好歹为喜爱游戏的人们做过自认为过得去的好事。

电击加油站

彩火按：

这次刊登几篇读者评论《电新DVD3》和《动感新势力4》的来信。《DVD3》因为结稿时间的限制，只能刊登离北京较近地区读者的回函。虽然“动心”的逐步热销是我们意料中的事，但对广大读者的支持仍致诚恳的谢意。

■刚刚看到《电新DVD3》太棒了！你们进步真的很快，无论是从画面、音效、字幕。最令我兴奋的是你们的多角度画面欣赏功能。我绝对不夸张的说，自从我们家买DVD机（松下RP-628）就没试出过这个功能，今天让我看到了DVD机的强大机能！（别打我！）你们满足了我的愿望，把游戏中最经典的CG剪接下来，效果我觉得和PS2没什么区别。刚才说到多角度，力丸的跳崖、彩女的暗杀、九字真言我都快看傻了，效果没的说。还有X-2尤娜的个人演唱会我也特喜欢（美女我都喜欢）！ **北京 张成**

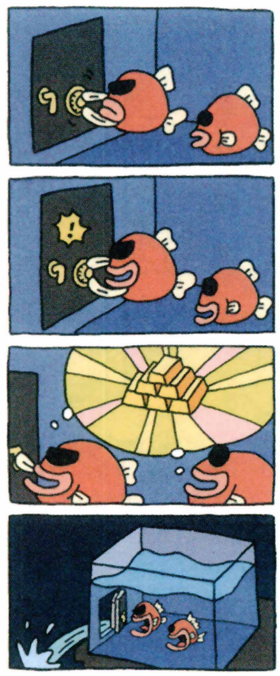
■买这期《点心DVD3》，全是因为封面哦！《FFX-2》的封面好漂亮哦！欣赏完《点心DVD》后，感觉真的好棒耶！10元真的是超值哦！唉，我为什么没有买《DVD》第1、2期呢？唉……（没关系！邮购！）。看完“点心”后，我个人认为，欣赏游戏比玩游戏还棒呢。我打消了买游戏机的念头，把每一期究极棒的《点心》买回家才是我的愿望哦！祝《点心》味道越来越美！什么时候能送一张“性感的尤娜”大幅海报呢？ **北京 贺茗（女）**

■DVD版发行次数太密了，我觉着半年出一次差不多，或者干脆年底出一次，一次二、三张DVD光盘，一次看个够！

这一次加的几个功能非常棒，希望继续努力！ **济南 巩峰**



■如果看完DVD3，我再懒，不写READER CARD，那太对不起众位小编辛辛苦苦为玩家所做的努力。真棒！真的。看《电新》已有1年多的历史了，直到有了DVD系列，使我对游戏的认识又有了升华，太美了！每个游戏就像一个故事，而DVD把最真实、最完美的画面给了我们，就像看电影。好话不多说，值！第一个，就是“最终幻想X-2”，这也说明它在小编心中的地位，也是玩家心中的NO.1。COOL，帅呆了。我随开始的节奏而摇摆，随最后的结尾喜极而泣，过瘾。就凭它我就觉得这十元值。再看完“灵魂能力2”就更HAPPY了。表演技不错，一流，使我有一种和你们对决的打算。以后就像爬山，美景不断。不过，给我最大意外的是“樱大战”，在DVD1和2中已有了。可看过后原来是电影版“樱大战”的情节，够意思，没让我失望！我对这次的盘是满意了，可封面里的内容有点乱，故事情节和MTV都放在一起，不仔细看很容易出错。我还是很喜欢DVD2的设计，让我觉得满满地。



极度期待DVD4早日面世！ **秦皇岛 侯刚**

■DVD的变化真大啊！新的中文字幕开关和多角度欣赏是不错的创新。先不说用途大不大，单是想法就很有意思。如果你们早就在前两期这么做，那该多好啊（只可惜这期没有DOA。）！

DVD封套上没有光盘槽，我觉得很好。当把光盘拿走后（通常会放在我的CD宝里），封套看上去很完整，不像电新和动新那样有“伤痕”。另外，新光盘袋也很好，它不易出折皱，所以不容易损伤光盘，希望你们能坚持。不过盘太多了也没地方放啊！所以我希望你们发售一个专门放电新DVD的CD包（当然，要有电新的标示），就先定为40张盘吧（别告诉我DVD出不到40期。慢慢来，不急），价格别超过20元，我买不起。不过，如果你们非要随DVD免费赠送，我也没有理由不要，呵呵！

自言自语：《动心》怎么不出DVD？高考怎么不推迟？天上怎么不掉钱？…… **天津 张弛**

■看“电新”有一段时间了，电新DVD三期也都有半年，总的来说质量确实一次比一次好了。如果说第一期是幼儿园的儿童，那第三期差不多就是初中生了。正处花季的它，的确有着惊人的灵光一现。不过仍有太多的不成熟，距巅峰有一段距离。比如这次DVD3中FFX-2的一段画质十分完美，但是《樱》的画质就差了很多。不过多角度播放和开关字幕二个技术的引入还是让人觉得进步。尤其是多角度播放，在D-9中都不大常见，就别说在D-5中了。看来各位编辑人员还真是在制作过程中花了不少心思，各位辛苦了！另外，就是DVD的菜单部分，乍看之下，与VCD根本没有区别吗！建议在DVD中使用多重菜单，应该更方便查找吧！还有，不知是不是因为DVD制作比较耗时间，DVD的内容总是稍有些滞后，“电玩新势力”最重要的就应该是“新”字吧！

总之，作为中国国内首个有关游戏的DVD产品，我觉得还是很成功的，希望DVD4能给我们带来更大的惊喜。 **北京 李策**

■这期的《动感新势力》感动得我没话说，好感动！

当初看《最终兵器彼女》漫画的时候，我就被这个平淡却又相当震撼的故事打动了。每次想起千濑脸一红，怯怯地说：“对不起”时，就不禁对她多了几分怜爱。很长一段时间内，我沉浸在高桥真的一片温柔水彩里，感觉这个世界都快成水彩了。这次的《动新》又再勾起了我的回忆。当时，千濑从天而降，敌人们说：“她是天使？”她又是一句淡淡的话：“对不起，我听不懂……”再看到动画的时候，我几乎以为她就是天使了。

再说说《星之声》。曾经在别的书上看到过对它的介绍，一直很想看。这回真的很满足了。或许现实中的爱情的确经不起考验，但《星之声》至少带来了美丽的梦。就算梦是会碎的，碎的一瞬间，它依然美丽……

四川简阳 张逸婷（女）

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略

VOL.15 三只白痴的卷头寄语……

明人 みなはん~久しぶりやで~
ミコ （K1君，我有不详的预感啊）
K1 （他不会又要讲关西腔吧……）
ミコ （还来啊，干脆咱们顺着他说得了）
K1 （好主意，也许他一高兴就忘了关西腔的茬了）
ミコ&K1 みなはん~ひ、久しぶりやで……
明人 你们两个的发音进步很大嘛~
ミコ&K1 お、おおきに……
明人 这都是关西腔的功劳啊……好！决定了！今天还讲关西腔！
K1 什么！?有没有搞错！?不要啊！！
ミコ 他根本就没忘啊！！
明人 哈?

评书连播时间到了……



初级玩家必看 初级日语攻略 三只白痴的日语课堂

明人 经过上次的课程后大家已经对关西腔有了初步的认识，今天我们主要来讲讲关西腔中比较常见的单词~你们两个虽然是讲师，但也要努力呦~
ミコ&K1 ……へいへい……
明人 よろしい！
ミコ 好了好了，废话少说，赶快讲完下课吧！
明人 这个当然了~诶，首先我们来复习一下上节课的内容。“ちょうな”就是“不、不是”的意思：“へい”就是“是、是的”；“ワイは　ホシカワ・アキトやで，はじめましゃ　よろしゅたのみまんがな”就是关西腔的自我介绍，最需要注意的就是语调……
K1 这个应该是第一个“は”要发四声，名字后的“やで”要分别发一声和三声K1“はじめましゃ”要保持一声，在“しゃ”的时候转成四声来发音，最后的“よろ”以一声发音，“たのみまんがな”发音的语调要由低到高，最高音的位置是“み”的音，后面再将语调逐渐降低。
明人 K1君说的没错，ミコはん，你也要像K1君这样努力呦~
ミコ （没听见、我没听见……）
明人 最后就是上次课最后提到的“おおきに”。
K1 这个是……打起来的时候提到的吧……
明人 不要在意这些小节啦~这个“おおきに”就是谢谢的意思，用正统的东京腔来说就是“ありがとう”。以中文汉语拼音中的发音来分的话就是轻声、一声、一声，最后的“に”是四声。
K1 那敬体应该怎么说呢?
明人 ……どうもん　おおきに。
K1 完整的敬体呢?
明人 ……ワイは　ホシカワ・アキトやで，はじめましゃ　よろしゅたのみまんがな~
K1 ……你……
ミコ （没听见、我什么都没听见。）
明人 下面一个就是关西腔中的“さよなら”，也就是“再见”。
K1 这个不会要读成“さんよなら”吧……
明人 当然不会了！正统的关西腔发音是“さいなら”~
K1 “さいなら”，好怪的发音……
明人 关西腔嘛，发音自然与东京腔不同了。发音的规律是轻声、一声、三声、轻声。
K1 轻声、一声、三声、轻声……
明人 非常常用的“すみまさん”用关西腔来发音的话就是“すまへん”。
K1 那这个的发音是……
明人 “す”发一声，“ま”发四声，最后“へん”要三声，因为你们都读惯了“すみまさん”，所以一定要勤于练习才可以做到完美的发音~
ミコ （没听见、没听见、我什么都没听见。）
明人 需要注意的就是最后的这个“へん”很容易搞混，因为在关西腔中有很多语句表示否定就是用“へん”。
K1 还有这么一说? 那“しらない”和“わがらない”要怎么说啊?
明人 要读成“しらへん”和“わがらへん”，最后的“へん”都要发三声。
K1 那“まけられない”就是读“まけられへん”喽?
明人 K1君！你真的不是个普通的白痴呢！
K1 ……听你这话我怎么高兴不起来啊……
明人 但是也不是所有否定形式都要用这个“へん”，不过这样讲下去就太深了，我们还是就此打住吧……
K1 说的也是，ミコさん都这样了。
ミコ （没听见、没听见、就是没听见。）
明人 对了对了！差点忘了，关西腔中的“さん”的发音也和东京腔不同，要发“はん”的音。“はん”~“はん”~“はん”~
K1 ……唉
明人 怎么了?
K1 难道我以后说话都要“はん”、“はん”的吗……
明人 没什么不好的嘛~
ミコ （没听见、没听见、就是没听见！反正我什么都没听见！）

废话连篇绝对这臭小子

因为最近咱们都在讲这个关西腔，所以咧，这次大家来看看比较常见、常用的关西腔发音单词。



堪称天下第一罗嗦白痴
天资不在唐僧活佛之下

三只白痴的日语词典

- ちょうな：不、不是
- へい：是、是的
- ワイ：我（男用）
- よろしゅ：请多关照（简体）
- よろしゅたのみまんがな：请多关照（敬体）
- おおきに：谢谢
- すまへん：对不起、抱歉
- さいなら：再见（同“さよなら”）



关西腔的威力

执笔/白痴星川明人
版面/木头不二郎

失落的救赎

『战区88』

毒辣的烈日贪婪地舔着滚烫的砂砾，新鲜的油污和血迹转瞬间就在这干旱的沙漠中渐渐消逝。铺天盖地飞沙拂过，无论是钢铁遗骸还是断臂残肢，都被掩埋在这荒野，就此成为永恒。

空中呼啸而过的是一架美制AF－8海盗式攻击机，20毫米机炮仍旧发散着死亡的微笑。仅仅几分钟的时间，这架飞机就摧毁了十数辆反政府军的坦克。钢铁巨兽们迸发着烈烈熊焰，化作了坦克兵们的焚尸炉。

战友的欢呼？国家的勋章？百姓的箪食壶浆？还是军人荣誉和爱国激情？

对于他来说还不如一张支票。

他不属于这个国家，不属于这个战场，不属于这里的一草一木甚至不属于这里的战死名单和墓地。

他和所有被黄金锁链拷在88战区的人一样，只是为金钱而杀人的雇佣兵，浑身上下都散发着血腥味的野兽，再也无法变回人的模样……

唯一对他们敞开大门的，只有万劫不复的炼狱。

【恶魔之道】

风间真和神崎悟从小在孤儿院长大，同病相怜让两人成为了朋友。多年后，两人一同进入了大和航空公司，并不久得以前往巴黎的航空学校深造。民航机长，多么美好的光明前景！特别是社长的千金凉子与风间一见钟情，虽然不是为了图少奋斗二十年，但勤奋踏实的风间真对此非常满意。

然而野心勃勃的神崎对好友的幸福却难以释怀，嫉妒和怨恨终于让他走出了堕入魔道的第一步。在即将结束培训回国前夜，神崎将风间灌醉，让他在迷糊状态里签下了卖身契，自己则一走了之。醒来的风间被几个彪形大汉抓走，虽然知道是被神崎所害，然而面对白纸黑字和暴力，任风间如何反抗，还是被强行拉到了中东阿斯兰王国，加入了政府军与反政府军的内战。

风间所在的第88空军基地位于沙漠中央，是政府军雇佣兵的专门基地，集合了来自世界各个修罗场的王牌驾驶员。在这里每一个签约的人都必须服满三年，否则就必须拿出150万美元的违约金才能离开。而在地球另一边，凉子仍然相信着忽然消失的风间，让已经成为机长的神崎妒火中烧。当然他也非泛泛之辈，利用手中的关系网，神崎巧妙地让大和航空多次向欧洲的麦克制造公司购买飞机，对方则付出数目可观的回扣，同时和神崎勾结悄悄进行收购大和航空的计划……

身处与世隔绝的战场，风间唯一的希望就是能尽快挣满150万美元，逃离死神的怀抱回到祖国，回到凉子身边……

【地狱的门口】

战争永远是日本动画长生不衰的热门题材，而令人啼笑皆非的是，几乎所有的此类作品在描写战争惨烈的同时，却又在用一种近乎幼稚的方式在“理想地反战”：满眼泪水的主角一边喊着“不要再制造杀戮了！”一边“无奈”地将敌人砍得血流成河；单纯的少年无辜地望着天空，喃喃地说什么“人类为什么要战斗呢？那是因为寂寞呀～”；大眼睛的少女站在两军中间高呼“大家都有家乡有亲人，不要再打仗了～”；至于平民们当然只有随时死亡以凸现控诉战争残酷了……

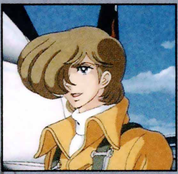
战争是充满了世间一切丑恶的集合体，也是一个理想主义者们所无法窥其全貌的庞然大物。无论是军人还是平民，都在其中经历着魔鬼的煎熬。满地的尸体与鲜血是战争的表象，然而一个心智正常的人在战场中所经受的洗礼与折磨，同样是战争给人类所降下的罪。

硝烟的味道可以洗去，然而心灵的沉淀，也许就此成为一生的印记。

来到88战区的佣兵们都有着各自的过去，有为钱而战的亡命徒，有国破家亡的流浪者，有渴望杀戮的刽子手。小小的88战区集合了来自世界各地的杀人者们，成为了一个巨大的染缸，翻滚着令人作呕的臭味。

在这里不需要考虑太多战争的起因——两兄弟争夺继承权引起的内战，狗咬狗而已；也不用去控诉战争对平民的伤害——雇佣兵们早有觉悟；反战更是无稽之谈——无论是被拐卖来的风间还是自愿加入的冒险家们，尽管目的不同但过程完全吻合：杀人，不停地杀人，挣更多的钱，买更

人物介绍



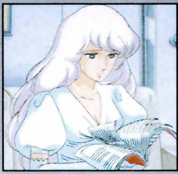
风间真 CV：盐泽兼人

大和航空的年轻飞行员，因为好友神崎的出卖成为了阿斯兰外籍兵团的一员。
座机：AF－8“海盗”、F－5“虎”、“幼狮”、F－20“虎鲨”



神崎悟 CV：安原义人

父母离婚而被送入孤儿院，与风间成为好友。为人阴险狡诈，野心勃勃，为达目标不择手段，最后落得身败名裂。
座机：波音747



津云凉子 CV：玉川纱己子

大和航空总裁的千金，经常能帮助父亲处理一些工作。性格温柔善良，敢于为爱作牺牲，对勤奋踏实的风间一见钟情。
座机：无



米奇 CV：富山敬

越战退伍飞行员，虽然家境富裕，但回国后却因无法适应和平世界而重返战场，未婚妻也因此改嫁他人。
座机：F－14“雄猫”



萨齐 CV：志垣太郎

阿斯兰国王的外甥，父亲因为得不到王位挑起内战，他只得踏入父子仇杀的悲剧漩涡中。职务是88战区的司令。
座机：“幼狮”



马克力 CV：古川登志夫

88战区基地后勤主管，贪污腐化投机取巧，飞机导弹甚至胶卷都能从他那里弄到。但是他却是基地中消息最灵通人士。
座机：无



洛奇（六本刚） CV：仲村秀生

『生活』杂志的记者，冒着生命危险来到88战区采访外籍雇佣兵们的真实情况。因为上空采访死在了异乡的天空中。
座机：F－4“鬼怪”



格雷克 CV：神山卓三

粗野的汉子，个性狂暴，大大咧咧，除了钱什么都不在乎。很喜欢开轰炸机，看来比较喜欢通过地面目标挣钱。
座机：A－10“雷电”



安田妙子 CV：神原良子

凉子的秘书兼好友，在神崎挤掉原社长后她偷偷展开了针对他的调查，收集了大量有关麦克公司与神崎勾结的证据。
座机：无



The fighting in this area is ferocious,
only fate will determine if we live or die.

好的飞机和装备，再挣更多的钱……在『88战区』里没有无聊而空洞的和平口号与爱国主义，有的只是纯粹的战争与战士的恶魔契约，以及原始的求生欲望。

这里是一个类似『现代启示录』中疯狂而扭曲的世界。

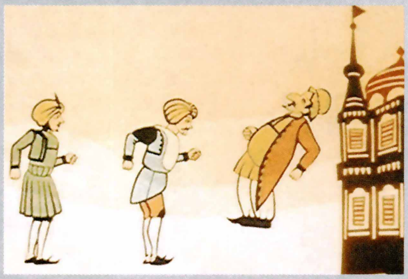
不用担心下地狱，因为这里就是地狱的门口。

【孽缘】

日籍战地记者洛克来到88战区，用手中的相机拍出了一个真实的战场，狂热追求理想的他甚至搭乘战斗机参加厮杀，最后死在了异国的土地上。他的报道登上了杂志，因为一个偶然的机会，凉子和神崎都看到了风间的照片，并经过多方查证得知他位于秘密的88战区。



←神崎将风间灌醉后，出卖了他。



←皮影戏上的阿斯兰王国内战。



←艺高人胆大！

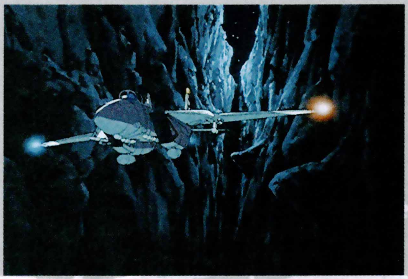
对风间的思念令凉子变得勇敢，这个柔弱的富家千金决心趁去巴黎出差的机会，在以色列特拉维夫下机转往阿斯兰王国。神崎察觉了她的计划，利用社长的命令把凉子牢牢控制在手里，另一方面则下重金请杀手除掉风间。凑巧的是，88战区作战司令萨齐也乘坐特拉维夫起飞的大和航空班机去巴黎。反政府军为除掉他在班机上安放了炸弹，情况危急，萨齐紧急征调手下两员爱将风间真和米奇驾驶先进的“幼狮”战斗机前来解围，两人用精湛的技术倒飞射击打飞了机翼底部的炸弹，不仅救下了全机乘客的生命，也救了一心想要除掉他的神崎……

望着大和航空的飞机远去，风间真心中的绝望日渐蔓延。虽然侥幸干掉了神崎请来的杀手，但是他也被迫跳伞到了不毛的沙漠中。强烈的思乡之情让风间在极度的干渴中一步步向未知的前方走去，然而当一架战机呼啸着飞过他的头顶，居然爬到基地跑道边上的风间再次陷入绝望。无论他如何努力，似乎都无法离开88战区的禁锢。逃跑无济于事，由于飞机屡屡受损不知何时才能挣到150万，一碗泡面也能勾起无限的乡愁……度日如年的风间浑浑噩噩地在战场上杀人领钱，却不知道自己身上的血腥味已日渐浓烈。

地球另一边的神崎终于实现了自己的梦想。通过麦克公司的协助，悄悄收购大批股票的他在大和公司的股东大会上成功地挤掉了原社长取而代之。作为回报，神崎则大力采购麦克公司价低质差的客机打压竞争对手，进一步攫取财富和权利。坐在以往高不可攀的社长办公室里，如愿以偿的神崎不禁得意忘形。尽管已经被逼到绝境，但痴心的凉子仍然不放弃拯救爱人的努力。她收集了家里所有的股票忍受着屈辱上门求神崎以三亿日元（当时相当于150万美元）的高价收购。看着为风间不惜一切的凉子，扭曲的报复心理在神崎心中燃烧，作为条件，他要求凉子出卖自己……

凉子退缩了，尽管在她心中这是唯一能拯救风间的机会。风间仍旧在战场习惯性地进行着杀戮。反政府军得到了大国的支持装备越来越先进，基地里熟悉的面孔则日渐稀少，风间不再想着向神崎复仇，凉子的音容笑貌也渐渐远去，渺茫的希望也在日复一日的战斗中渐渐熄灭。

神崎本想彻底除掉风间，而他们之间也不该再有交集了——一个是大和航空的年轻社长，



←疯狂的峡谷进击，九死一生！



←得到西方军事支援的反政府军。

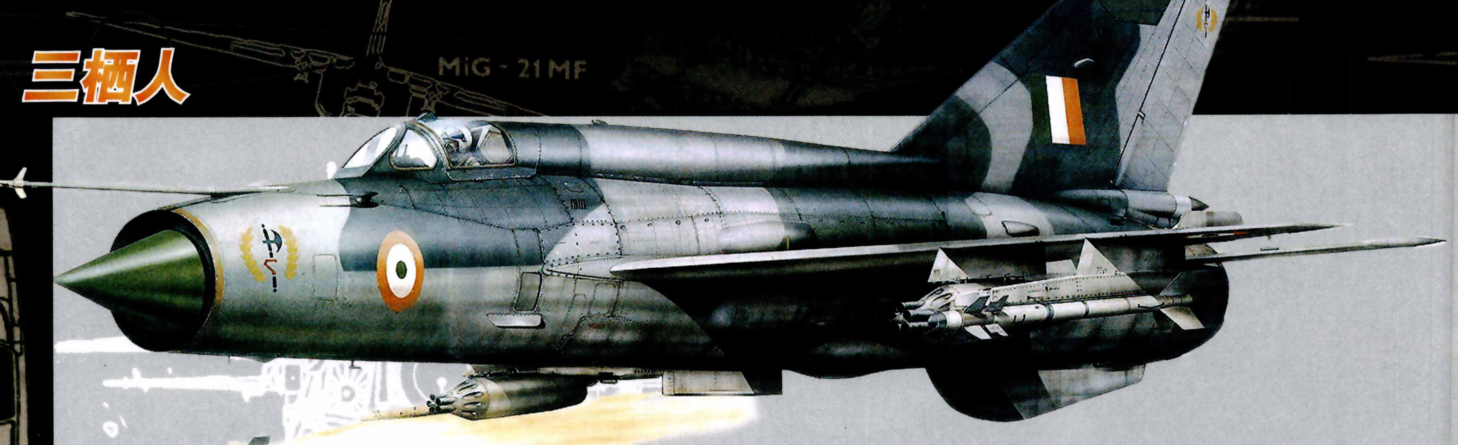
踌躇满志；一个是战场上为金钱而战的雇佣兵。然而一条充满着诅咒的命运之线，却又将他们生生连在一起。都市繁华的灯火与战场弥漫的硝烟来回交织，以极大的反差构成了『88战区』两个男人的世界，见证着他们各自的信念与人生道路……

【人间失格】

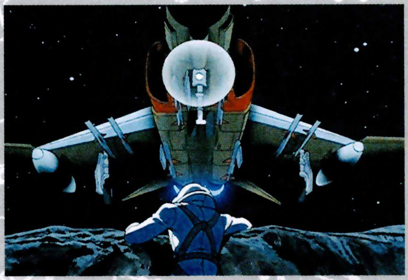
神崎自愿走入魔道，然而风间却也在潜移默化中成为了88战区的一部分。他亲手干掉了因失明而陷入疯狂的战友；率领小队沿山谷进击时，对不时撞成碎片的战友眼皮无动于衷……战争的残忍并不只是体现在血肉模糊的修罗场，对于灵魂的抹杀更令人痛心疾首。

风间无法再回头了，尽管凉子一直在为他牺牲，幻想能用神崎的怜悯来寄托希望。神崎同样无法回头，麦克公司制造的劣质飞机终于发生空难，数百名乘客丧生，神崎成为媒体和监察机构追踪的目标，惶惶不可终日。而看到阿斯兰王国局势日趋恶化，凉子终于还是决定牺牲自己换取那三亿日元的巨款。窗外的夜空闪耀着喜庆的焰火，映照出神崎野兽般扭曲的面孔……

到底这样做能否救风间？到底这样的自己还能否去面对风间？浴室里雾气缭绕，隐约可见的



Taking on this mission is like shaking hands with the devil.



↑无论风间如何努力，还是逃不掉。



↑发生空难后，神崎十分狼狈。



↑卑鄙的神崎要挟凉子出卖自己。

是凉子纯洁的身体。手指尖在镜子上画出不经意的痕迹，凉子的内心承受着巨大的痛苦，却又如此无奈……

奇迹戏剧般地发生了，凉子的好友安田早就在调查神崎与麦克公司的交易，当一无所知的凉子在浴室中犹豫不决时，警察破门而入逮捕了神崎。

手刃仇人的套路终于还是没有出现。风间的敌人不再是神崎，而是他自己。反政府军的胜利已成定局，阿斯兰国王流亡法国并指定风间驾驶他心爱的F-20“虎鲨”为护卫，他的合约也将随之解除。在浪漫之都巴黎，风间终于获得了渴望已久的自由……

然而渗入身体以及灵魂的硝烟味，已经深深地留在了风间身上。

在电影『肖伸克的救赎』里有这样一个故事：一个被关押了几十年的老人获释回到陌生的社会后，却自尽于陋室中。

88战区就是那座肖伸克监狱，从身体和心灵上侵蚀着风间原本属于人间世界的一切。带着在88战区挣来的美元，风间漠然地走在巴黎的大街上，都市的灯红酒绿近在眼前，却又远在天边。手里是打听来的凉子住址和电话，却一直没有拨通。

人面不知何处去，繁华的巴黎变得如此陌生。三个小流氓把风间引到偏僻处想抢劫，风间竟然露出了一丝狞笑。还未等流氓们鼓起勇气持刀向前，一帮抢劫银行的匪徒呼啸而过，风间抢过刀子飞出扎穿了这伙人的手臂，然后一起进了局子。由于担心风间泄漏阿斯兰国王的行踪，法国方面下令将他驱逐出境。如今的风间，也已经不在乎了吧。他和那位几十年后重返社会的老人一样，在和平的世界里找不到自己存在的意义，甚至只有小流氓亮出刀子时才能让他感到兴奋……

有人说过：“指给我看一个英雄，我就给你看一出悲剧。”摆脱不了杀戮命运的风间又何尝不是一个悲剧？一年多来一直想着离开88战区回到祖国，回到凉子身边，这份执念支撑着他成为基地第一的击坠王，支撑着他冒着生命危险逃亡，支撑着他在死神的镰刀下一次又一次逃出生天，如今如愿以偿，风间却发现自己再也无法抓紧那个早已远去的梦。命运和他自己开了一个恶毒的玩笑，代价是他的人生，一种透不过气来的压抑与悲伤在『88战区』的最后掀起巨大的波澜，尽管在巴黎所发生的这一切远远没有战场上最小规模的战斗轰轰烈烈，但风间的选择仍然给予和平世界的我们一种难以言表的震撼：风间要回了本想卖掉的战斗机，准备重返阿斯兰王国……

战争终究还是毁灭了风间，虽然他的身体仍在，然而灵魂却已失落在血与火的地狱中。他没能像那个自我救赎的银行家安迪那样，在老人自尽的门梁上轻松大书一笔“到此一游”，然后继续走入新的生活。战场实在太贪婪，它吞吃了无数年轻的生命仍不满足，就连向往自由的灵魂也不愿放过。不需要太多的说教和絮叨，我们就这样眼睁睁地看着风间失去他原来所执着追求的一切，留下的只是无尽的遗憾。

夜已深，巴黎的街景在车窗外静静退去，这是风间在和平世界的最后时刻了。忽然，风间想起了口袋中写有凉子电话的纸片。带着最后的侥幸，风间在路边电话亭中竟然拨通了那该死的电话！凉子久违的声音在耳边响起，仍旧是那样温柔，那样充满爱意与关怀，为了风间付出一切的她终于能等到心爱的人从战场回来，似乎幸福的生活就在不远的前方，急切的话语与焦虑的期盼将一年多来的泪水与痛苦尽情宣泄……

怎么了，风间，好好地倾诉对凉子的思念呀！告诉她自己为了这一刻忍受了多少苦多少次死里逃生呀！？告诉她这一切的一切呀！？甚至责骂



↑无奈的凉子屈服于淫威。



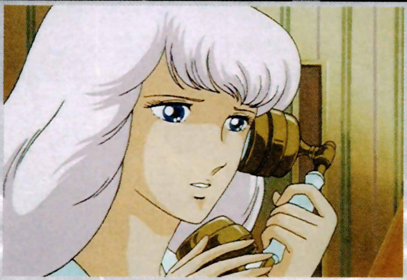
↑『风间会原谅我吗？』。

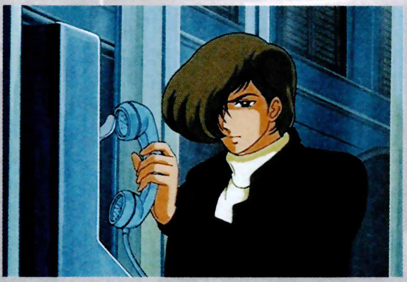


↑安田带领警察救下了凉子。

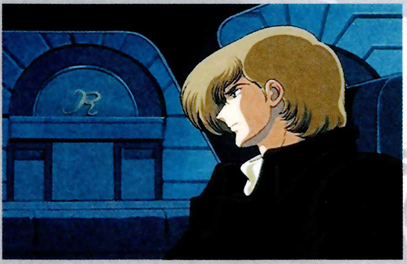


↑玩火终于自焚，神崎算是完了。


←凉子焦急地呼唤风间，但是……


←风间明白自己再也无法回头。


←告别所爱，一切都成为过去。


←风间流下了最后一滴眼泪。

她为什么之前不接电话呢！？

凉子手中的话筒沉寂了，风间痛苦地闭上眼睛，将连接着希望的电话轻轻挂上。片片纸屑飘落，连那张纸片也就此成为过去。痛不欲生的凉子飞奔出房间想要找寻风间，然而夜幕下的巴黎灯火点点，人海茫茫，又怎能找到那个抛弃一切的男人？

豪华轿车继续朝机场驶去，车窗外不时闪过五光十色的霓虹灯，映照出风间努力藏在阴影中的脸庞。

满是泪水。

【新谷熏和他的『88战区』】

风间残忍地割去了自己过去的人生，同样割去了凉子未来的人生。他没能等到神的祝福与救赎，却已经被推入了地狱。88战区迎来了最后一战，萨齐吩咐佣兵们上天后便可以各自回国，然而这些为金钱而战的冒险家们，连同从自由世界自愿重返战场的风间真一起，不约而同地用最后的战斗来捍卫自己身为战士的荣誉，在蜂拥而至的敌机集群中化作了天空的碎片。

很勇猛对吧。在政府军土崩瓦解的最后，马基雅维力最不齿的雇佣兵们竟然战斗到了最后一刻，为一场血腥的内战挂上最后的幕布。这便是战争，这便是战场。『88战区』用真实的心理描写刻画出一段留下无尽甘苦与遗憾的故事，以出人意料的结局将风间真作为人的悲剧以及作为兽的悲壮展现在我们眼前。

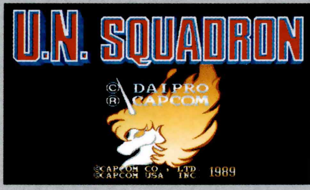
在动画的最后一幕，风间真驾驶着心爱的F－20“虎鲨”向战场以及88战区的伙伴们飞去，之后的一切并没有直接说明，但在Sith看来这便是动画版的高明之处：是生是死，全由观众自行猜测，唯一可确定的结局便是风间那失落的救赎——被战争所摧毁的灵魂。

动画版的故事已经相当完整，拥有精彩的起伏转折，以及让人意外的结局，尽管画面显得比较老，但其精彩的情节足以超越近几年一些华而不实的空战乃至战争题材的动漫。“战争中的人性”是老生长谈，但是不少同类作品更多的是直接表现人物面对战争的直观反感和对杀戮的简单反对，而在『88战区』中，风间真在潜移默化中被战争所腐蚀才让人感受到了一种不寒而栗的震撼。更重要的是，『88战区』并非单一地描写战场，作为对手的第二主角神崎在和平世界中的扭曲人性也有很高的戏分，两条线索看似毫不相关而又屡屡交错，带出了强烈的戏剧冲突。最后部分风间真对于平静生活的抗拒，是全剧最高潮同时也是最精彩部分所在，从侧面表现出了战争对人心的摧残。也许有人会说战士最后死在战场才是最好的归宿、战友之情令人感动云云，然而风间作为一个被拐卖的雇佣兵的身份，更凸现出现实的残酷。

『88战区』原作者新谷熏早年曾经在著名漫画家松本零士的工作室里担任助理，因此无论是画风还是故事上都不可避免地受到这位泰斗的影响，特别是同样喜欢军事和战争题材。新谷熏因为一个偶然的机会看到一个广告，表现的是一名在日本服役的黑人士兵听到家乡的爵士乐后流下了思乡之泪。这个画面给予新谷熏极大的震撼，


←人海茫茫，又怎能找得到？


←88战区的最后一战。





←原本Sith是想向『王牌空战』系列的玩家推荐『88战区』的，后来在某人的提醒下找来了由Capcom改编的同名街机游戏，赫然发现这可是当年机厅里的大热门。

促使他想要去画一个日本军人在异乡的故事。当时正值20世纪70年代末，世界动荡不安，特别是在新谷 开始『88战区』后不久，第五次中东战争爆发。因此在其作品中可以感受到浓重的中东气息（根据Sith个人的推测，阿斯兰王国应该是黎巴嫩吧）。

写实的飞机是『88战区』的一大特色，由于基地里充斥雇佣兵的关系，在这里可以看到各国各个时期的战斗机，从老式的英国“闪电”到新式的以色列“幼狮”一应俱全。虽然仔细一想同一个基地里伺候型号如此多的各国飞机简直是天方夜谈，但是对于军事迷来说，就算是YY又如何？『88战区』的空战同样非常出色，虽然画面比较粗糙，但是一些细节很有味道，特别是专业的术语以及战斗前扔掉副油箱的细节。此外，几场战斗也表现得很精彩，比如用战斗机打掉客机上的炸弹，黑夜穿越狭窄的峡谷突袭等。“文戏”方面同样不差，神崎阴险的运筹帷幄和凉子的内心斗争，特别是当她下决心牺牲自己去讨好神崎，在千钧一发之际被安田所救一场戏，表现出了极强的张力与戏剧性，和战斗场面同样扣人心弦，忐忑不安的凉子用手指在浴室镜子上画圈的细节令人叫绝。

漫画版『88战区』在『Big Comics』上连载，1979年出版了19卷的单行本，并于1985和1986年被改编成三话的OVA，监督是鸟海永行。后来有关方面又将OVA的情节画面重新编辑制作了剧场版。可以说动画版（OVA以及剧场版）是一部收放自如，同时在情节上比较流畅的短篇佳作。特别是其对漫画原作进行了一些合理的修改，比如去掉了神崎驾驶F－18与风间决斗的部分，而最大的修改就是去掉了原作中那个庸俗的“主线宿敌”的设定——带有科幻成分的机体“计划4”，以风间告别人间向战场作绝望的攻击为结束，使得整部作品的风格得以保证。

从某种意义上来看，动画版的『88战区』依稀能看到电影『现代启示录』、『全金属弹壳』和『肖申克的救赎』等作品的影子。战场的硝烟永远是那样的浓烈，贪婪地吞噬一切，佣兵的金钱梦、热血青年的从军梦以及一切希望与梦想，留下的只有恐怖。

无尽的恐怖。

■文/SITH



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

XINGCHENDAHAIDEXINJIANJINGXUANJI
星尘大海的信件精选集

GAME BAR 游戏点评



GBA 火焰纹章·烈火之剑

厂商：NINTENDO　类型：SRPG　媒体：卡带



感动啊！在SARS（非典）肆虐的时候还能在家玩到FE的最新作，那种心情实在再好不过了。加之128M的大容量以及同前作封印之剑有通信互动，不愧为GBA的电池杀手。

系统及画面大部分都继承了封印之剑，毕竟这本来就是前传性的作品。或许是出于拓展FE群的想法，游戏变得更为简单上手，前部分女主角リッ的旅程几乎就是练习的过程，而从男主角エリゥッド开始才是正统FE的味道。笔者估计这是任氏为了GC上的FE在铺路，毕竟胎死腹中的FE64令多少FANS黯然伤神。

值得一提的是，本作的过关条件变得异常丰富起来，而不再是往常单一色的王座制压。加之玩家自己扮演的军师角色，这不得不让人钦佩任氏的求新精神。然而行动还是需要精打细算，常常会因为人的一点点侥幸心理而让人欲哭无泪。也许是基于GBA的局限，FE的世界观没再能表现以前经典的那番战乱的味道，取而代之的是明快的决斗。当然这也是仁者见仁，智者见智了。

——长春　刘赢征

角色：9	操作性：9.5
画面：9	创意：8.5
音乐：10	移植度：——
情节：8.5	总评价：9
游戏时间：40小时以上	

XBOX 格斗超人

厂商：MICROSOFT　类型：FTG　媒体：DVD-ROM



一款格斗游戏，如果没有击打的快感，又无操作乐趣，无论画面多强，只能叫作失败的作品。

当初一得知游戏的开发组为TOBAL的原班人马就无奈的冷笑一声，我很清楚这部“格斗超人”除了画面已经没什么可期待了。果不其然，又是那套自以为得意的上、中、下三段攻防系统，作为一名SEGA派格斗玩家是没有心思去研究了，而且角色的招式不多，组合技不丰富，所以连最后的乱打乐趣也找不到。

开发人员将精力多数专注于人物身上这值得肯定，但不等于就该舍弃背景，毫无用处的墙壁现在看来不是多余，而是为了阻挡玩家对苍白环境的观察，好像不彻底，从隔隙中我们当然能看到远处不过是图片背景而已，干嘛不用全封闭的呢？真笨……人物制作是很不错，可为什么占屏幕比例这么小，普通电视根本无法细瞧，谁知道他哪块肌肉在动。这就如同将一枚精美的邮票贴在巨型广告牌上，完全没有魄力，在此基础上再看形象设定和动作处理才更生厌恶。

——苏州　张惜春

角色：6	操作性：8
画面：8.5	创意：7
音乐：8.5	移植度：——
情节：——	总评价：7.5
游戏时间：2小时左右	

GBA Matchbox·Cross Town Heroes

厂商：THQ　类型：ETC　媒体：卡带



说起THQ公司，喜欢赛车游戏的朋友应该不会感到陌生。不过，由于本人极度缺乏运动细胞，（某队友：“他当了15分钟守门员，俺们被灌了六个30米外的远射啊！”）所以对该公司的作品并不感冒。不过由于众所周知的原因，只能在家中消遣的我却无意中发现了这个好东东。

这是一个大杂烩型的小品游戏，玩家在游戏中将模拟消防队员或警察等职业，驾驶自己的爱车去执行捉狗、救火、捉猴、捉贼等任务。游戏的画面充满了美式风格，人物动作简单幽默，使人感觉非常轻松。再加上射击、闪躲等迷你游戏和可重复游戏的设定，使人百玩不厌。你还可以与朋友一起玩，比比看谁完成任务的用时少。当然，本游戏最酷的就是你可以像玩《疯的》一样，驾车尽情地在大街上横冲直撞。听着耳边警笛大作，在街上毫无顾忌的追捕犯人，那感觉，一个爽字怎了得？

角色：——	操作性：8
画面：7	创意：8.5
音乐：6.5	移植度：——
情节：——	总评价：7.5
游戏时间：20小时左右	

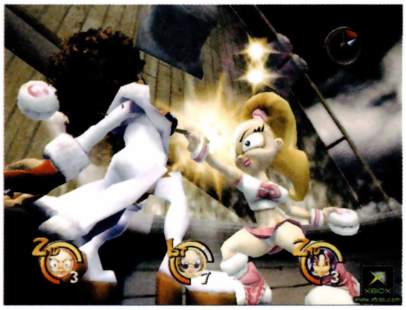
本作的不足之处除了音乐一般外，最大的问题就是场地太小，玩的时间长了未免会觉得有些单调。不过，考虑到它只是一款掌机上的小品游戏，我也不好再做批评，只好期待它的续作了。

——哈尔滨　Robin

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

XBOX 功夫大乱斗

厂商：MICROSOFT　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



此类型本来不属于格斗范围，是由很多玩法不尽相同的微型小品组合而成的杂烩游戏，为了迎合东方玩家的口味，厂商将其中作为主体的乱斗模式重点强化了。连技、大技、技组合、投技和必杀技一应俱全，另有一快速技使战斗更有弹性，原创的“辱骂技”让人拍案叫绝，对手倒地瞬间输入辱骂指令，◎△＆※□狂溅，可得一个能量点，集满三个后必杀技随时待命，其间滑稽可笑的动作、表情自然也少不了，可以想象四人乱斗时是怎样一个热闹场面。

对于中国玩家此作还可加上亲切二字，看标题就应该明白游戏就是以中国风格为基调创意的，无论场景、人物还是音乐。说句玩笑“乱斗版‘莎木’”。联想到先前几部中文版XBOX游戏，比尔先生没忘记中国市场。

游戏看上去充满了童趣，我却并不认为老少皆宜，利用机关千方百计致对手于死地能说是健康的吗？某些小游戏也暗现了制作者脑子里的恶趣思想。不过对于在游戏海洋里百无禁忌的我们来说才更显得完美！

——苏州 张惜春

角色：7	操作性：9
画面：9.5	创意：8.5
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：8.5
游戏时间：一定爆机	

GBA 分裂细胞

厂商：UBISOFT　类型：ACT　媒体：卡带



特工男の大活跃！GBA版的登场标志着本作的量产化终于达成！笔者在入手之后惊奇发现，分裂细胞之魂犹在，紧张的气愤，扣人心弦的BGM，虽然因为到GBA后操作有所简化，但比起某些移植后形神俱失弃的四不像的游戏可是强得太多了。

穿版之后，我对此游戏的评价是：这是一款看似困难实则比较EASY的游戏。首先在流程上就没什么难点，有时甚至无须理会长官的提示，一路杀将过去即可。整部游戏中最磨人的可能就数第7关的追人吧。游戏的画面算是GBA同类游戏中比较细腻的了，人物的动作也还算流畅。从本作上不难看出育碧 将该作打造成一款大作的决心。其在GAMEPLAY是花了不少心思的，这从其中丰富的任务手段可见一斑。总之除了难度稍低外，GBA版分裂细胞是让人满意的，看来LIGHTUSER的影响力是巨大的啊(无任何感情色彩，纯抒情而已)！期待续作早日登场。

P.S.：山姆大叔走路的姿势还真是至型至款啊！（喷饭）

——株洲 宋俊

角色：8	操作性：8
画面：8	创意：9
音乐：8	移植度：——
情节：7	总评价：8
游戏时间：穿版	

GBA 牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们

厂商：VICTOR　类型：SLG　媒体：卡带



这款游戏的出现再度勾起了笔者多年前手捧GB砖头机研究种菜的回忆，那种感觉实在很好。《牧场物语》的特色就是这样。用心地栽培，必会迎来丰收的喜悦。

毕竟GBA了，画面感觉十分的温馨，就好像一个童话王国，四处都充满着生机。也许是笔者心态问题，初期经营之辛苦让人频频打算放弃，还好最后坚持了下来。和以往一样，各式各样的突发事件还是给平日单调的田园生活增色不少，有时候甚至让人沉迷于此而忽略了最基本的牧场劳动。结婚的系统依然保留了下来，不过此次竟然针对不同的女性还会有情敌出现（汗！），而求婚告白的道具是青色羽毛（为什么不是钻戒？）！

总而言之，牧场物语仍旧是休闲的好游戏，虽然相比前几作笔者尚未发现有哪些可以深入研究的地方（不知有没有传说中的金鸡？下金蛋的好鸡啊……），但向往田园牧歌生活的心倒的确体会到了不少，很舒畅的味道！

——长春 LENY

角色：7	操作性：8.5
画面：7.5	创意：8.5
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：8
游戏时间：2年	

XBOX 拉力运动

厂商：MICROSOFT　类型：RAC　媒体：DVD-ROM



微软发行的游戏水准参差不齐，惟独欧美厂商架轻就熟的赛车游戏一直保持着较高质量，拉力运动为其中佼佼者。

画面在赛车游戏中所占的分量不用我多说各位玩家也有数，特别是拉力，对赛道环境的刻画可直接影响游戏最终的成败。柏油路到处都有，如想架车在狂放的非洲大草原，迂回曲折的山间密林和飞雪连天的冰道上肆虐，除了通过电视屏幕可能这一辈子都只徘徊在脑子里，开发商自然不遗余力的努力着，举个例子，大家都见过冬天路边的冰冻和此作中的比较一下，有什么不同，车身较干净一说，从游戏的大格局考虑，此种点到即止的做法为最佳方案。本作的赛道制定不那么严格，你会经常找不到前面的路而冲出认可范围。这在高速行驶中是很恐怖的，路边的一小块石头也能让你来个筋斗云，那要是在边靠悬崖的山道上呢？但有时候我觉得飞下山去比到达终点更有意思，现实里你我一次都消受不起。真正享受开车乐趣还是得有过硬的本领，只要将手柄上的摇杆用至纯熟问题就不大了。

——苏州 张惜春

角色：8	操作性：9
画面：10	创意：7.5
音乐：8.5	移植度：——
情节：——	总评价：8.5
游戏时间：12小时左右	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

动作就是语言 动作游戏之过去未来时

凤凰电影台有句广告语：动作就是语言！这句话对动作电影的精髓作出了很好的概括，相信大家都看过小小的FLASH 3号作品吧，一部不到几分钟的短片充分诠释了动作电影的魅力，在这部短片中你看不到任何情节，人物（无论主角，小喽罗，还是BOSS通通都是一根火柴棍），但你绝对不会忘记短片中的动作！在我看来，她并不比任何动作大片差多少，甚至要比大多数投资比其大N倍的平庸作品要强得太多。

早期的动作游戏和这部短片一样，情节和画面简陋到了极致，但却能横扫当时的游戏市场成为主流，这种例子在我们的记忆中实在是太多了，从FC到MD到SFC，从马里奥到魔界村到忍者龙剑传，故事都老套的不能再老套：魔王抓住公主（女友），勇者踏上解救历程，然后的情节......，没了。最多也就是加个片尾的大结局，实际上早期动作游戏的情节仅仅提供一个架空的世界，其精髓还在于玩家的代入感，当你亲历艰苦的历程，最终取得胜利的时候，即使你明知情节是多么简陋而荒谬，但那种成就感却是无以言表的，这，大概就是所谓的游戏性吧。而到了现在次世代游戏机的年代，动作游戏就不那么风光了，包括很多游戏老铺的经典游戏续作，例如TECMO的《阿尔s格斯战士》，SEGA《忍》等。如果我们简要的分析一下一款动作游戏的基本成功要素的话，就会发现他们的问题出在哪里。

一款成功的动作游戏大都具有以下几个基本特点：

首先，良好的动作手感是一款动作游戏的根基，可比作一栋建筑的地基。

一款动作游戏的动作流畅度可以决定游戏的成败，否则就如地基不稳的建筑，外表再美也不过是一栋危房。PS2上的《忍》就是这方面比较成功的典型代表，其流畅而爽快的动作让人想起《魂斗罗》，杀阵的设计更是令人叫绝！尤其是后几关玩家动作熟练后，秀真在飞檐走壁间行云流水般斩杀敌兵于半空间，令玩家的成就感大增，甚至罢手不能，SEGA将本作定义为杀阵ACT，可见厂商对其全新的动作设计是极具信心的，实际上该游戏在这方面也确实很成功。而同期TECMO推出的《阿尔格斯战士》在动作手感方面就要差的太多，如果你玩过早期街机的上一代作品的话，就会明白该作的毛病出在哪里。爽快感，没错，这是对动作游戏的基本要求，玩家通过熟练的操作可操纵主角手中轮盘指哪打哪，而到了PS2上的《阿尔格斯战士》，厂商不得不将敌兵的动作变慢以适应主角的蹩脚动作，严重降低了游戏的爽快度。同样的例子还有鬼泣1和2，鬼泣1中主角的动作对大部分玩家的确有点难度，为了对付难缠的敌人，你不得不苦练操作才能确保过关，这使得一部分动作苦手的玩家有所抱怨，恶魔猎人但丁潇洒而流畅的动作成为区分达人与菜鸟的标志，这其实是该游戏的一大特点，而到了2中但丁的挥剑动作却变成了樵夫砍柴火，其结果是敌兵的动作也变慢......，又一个经典动作游戏就这么被糟蹋了。当我听说三上把这个游戏交给了其他制作组时，我笑笑，我也只有笑笑。



↑《真·魂斗罗》的销量再次证明在游戏种类繁多的今天，动作游戏的失宠。

其次，精巧的关卡设计是骨架，可比作一栋建筑的钢筋水泥。

如果说良好的动作手感是让人不厌其烦地玩下去的基本动力的话，那么设计精巧的关卡则是提供给玩家不断挑战的舞台，在这一点上我不得不提一下N64上的A.RPG《赛尔达传说》，玩家不但要动脑子解谜过关，而且对BOSS战也极具战略性，你必须找出BOSS的弱点并利用熟练的动作抓住时机攻击才能破关，趣味性十足。更早期的例子，如TECMO的另一经典，FC上的《忍者龙剑传3》，任何一件忍具都不是作为摆设而是各有其用的，对BOSS战也是必须找出弱点才能顺利过关。而PS2上的《忍》在这方面就比较欠缺，首先忍具的设计三个中有两个基本上是摆设，其次，整个游戏从头到尾除了杀阵还是杀阵，除了考验玩家的操作手感外，最考验玩家的技战术思想却没能体现出来，犹如俄式公寓，千人一面，令人生厌。实



神崎堇 游戏角色绝对通缉令

艳丽的容貌，夸张的服饰，高傲的态度，无人可以替代的、能够让人酥掉的声线。还有隐藏在这华丽外表下的真正性格。这一切就构成了??

神崎堇，一个在正统樱大战系列中“夏亚式”的角色（笑）。相信很多人在头一次接触樱大战的时候，都被她的外表所吸引。这也难怪，堇被设定成在外形和性格上都与主角樱处于绝对对立面的类型。如果说樱是在朴素中见真情，那么堇就是在以张扬牵着人鼻子走。粗粗看去，她在花组中几年没有朋友，就连实际上关系中最好的神奈，平时表现出来的也是吵吵闹闹，大架小架打个没完。堇，看起来是那么的难以接近。

但如果注意深入了解关于堇的剧情，便会改变这种看法。首先，堇并不是像某些开着长翅膀高达的小强那样徒有其表（汗）。她使用长刀的实力有目共睹，而在SLG部分中，堇的技术特点又使它成为不可或缺的争胜棋（虽然这种重要性在樱3樱4的系统中有所削弱）。从游戏更强调的性格方面来看，堇实际上也是很怀旧、很重感情的人，这一点和普通的女孩子并没有分别，只不过它自己不愿意流露出来罢了。之所以她会高傲的姿态，可能是身背着重工业巨头神崎家血统的宿命吧（乍看跟夏亚似的……）。另外值得一提的是，赋予神崎堇第二生命的富泽小姐，为打造这样一个鲜活、成功的形象，实在是立下了汗马功劳。没有她的出色演出，就不会有堇今天的大人气。富泽小姐对堇的评价是“刀子嘴豆腐心”，或许这才是最贴切的概括呢。

当然，堇和樱都拥有一样坚强的性格，虽然在清洁（尤其是细节）中两个人经常处于对立的位置，但最根本的东西依然相同。这应该是所有“第二主角”共同特点吧。

文/白色流星



↑玩家们的新宠渐渐的变为了充满复杂世界观的冒险类动作游戏了。

际上SEGA完全可以做到更好，例如我们可以将同社的《死亡之屋2》中的BOSS设计放到《忍》中来看看，第一关的BOSS，我们可以设定为只有在无头怪的干扰下利用杀阵先干掉飞天怪，才能伤及无头怪，而第二关的鱼怪必须击回它发出的小鱼怪攻击其胸部弱点使其眩晕，然后才能伤及它，就可使战术变化要多样的多，在这方面制作组显然还没开动脑筋。而《阿尔格斯战士》的场景设计虽然极其宏伟，但制作人显然忘记了游戏是拿来玩而不是看的，很多时候主角仅仅是一路砸石头玩，敌兵出现概率大有问题，而BOSS战大多数时候只需一路猛砍即可过关，缺乏战略性，再加上糟糕的操纵手感，让人很难有再玩一遍的动力。如果说现今有哪个还算比较成功的传统动作游戏的话，那就是那个老幼皆宜的《真.三国无双》系列了，实际上个人感觉这个系列的动作设计并不算优秀，缺乏挑战性，（《鬼舞者》系列多了一个一闪的设定就可看出传统动作厂商与半路出家的厂商间的区别），但由于设计者给玩家一种简单操作就能横扫千军的爽快感，以及那些人们耳熟能详的历史战斗场面，让人有自己就是三国英儿的代入感，再加上双人合作模式，很容易的成为现代人茶余饭后最好的消遣游戏，让很多人又回到了动作游戏的身边。《真.三国无双》的成功表明，动作游戏不但没有没落，反而由于随时可拿起放下的特点成为快节奏生活的现代玩家的不二选择。

基本上来说，具备以上两点就可算是一款比较成功的动作游戏。

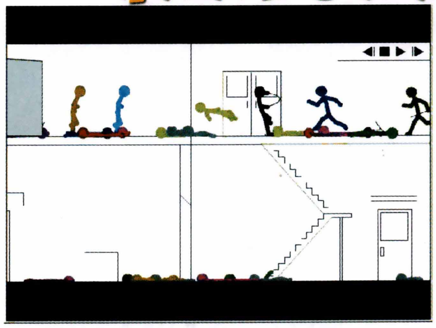
第三，优秀的原创剧本是游戏之魂，犹如一栋建筑的装修布置，它能将整个建筑提高一个层次。

早期的动作电影剧情也极其简陋，看到成龙大哥必是正义化身，看到子怡必是反叛的女子，看个片头就可猜到结局，但只要有成龙大哥在，就不怕没看头，不过大哥在好莱坞仍然翻唱这样的剧本对华人市场来说已越来越没有吸引力了。原因很简单，这类发霉了的剧情显然不能满足观众越来越高的欣赏水平，其口碑越来越差也在所难免。不过近年来某些成功的剧本将动作电影的发展提高到一个全新的高度，例如《黑客帝国》就是个典型的例子，在这里你仍可见到香港功夫小组精心设计的武打场面，但本片的看点已转移到其精彩的剧情，其中的动作特技或许是你重复观看本片的动力，但本片的剧情却是更为观众所津津乐道，甚至发人深思。在这里我还不得不提一句国产动作武侠片《英雄》，不管人们对他的褒贬如何，他带给人们中国电影前所未有的视觉冲击力的画面的同时，对动作电影的人文发展方向作出了有益的贡献，从国内超过两亿的票房收入来看，说明大众市场对这类片子是十分欢迎的。

实际上现在的动作游戏也有这类成功的例子，如《合金装备2》，无论是剧情还是其所谓的战术谍报ACT都制作的颇为成功，为游戏电影化作出了有益的尝试，更值得称道的是其剧本深度并不比任何一部优秀电影差多少（其罗嗦的对话除外），一部电影或者游戏，如果能在娱乐的同时能带给人一点值得深思的东西，那么他就离艺术的境界已不远了。同样的例子还有《鬼舞者》系列，制作人稻船敬二说的好，现在的游戏已不是以前简单的几个人就能完成的作品了，她是各类艺术家通力合作才能制作出的超越玩家想象力的梦幻作品，你可能会觉得该系列的剧本不够新颖，但CAPCOM非常明白这类类似于007式的具有曲折惊险剧情的快餐娱乐大有市场，奇幻剧情再加上帅哥美女的包装，从玩家反映来看也的确很受欢迎，这个系列的作品也代表了动作游戏的多样化发展方向。

结语：

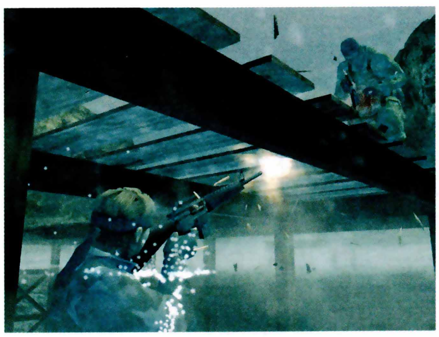
以前由于机能的限制，游戏的表现力一般，影响力也相应的小，但近年来随着PS2等次世代游戏机的画面表现力越来越强，吸引了原来许多不太玩游戏的玩家（如果你仔细观察一下周围，就会发现这个现象是显而易见的），这是次世代游戏机的功劳，但在同时有很多老玩家反映现在的游戏越来越不好玩了，即使是《合金装备2》这样的大作，其经典程度也比不上1代，应该承认由于厂商在画面方面投入的精力过多，从而不可避免的或多或少的忽视了游戏性的提高。但是，我们同时也要看到，这是个大的趋势，不可避免，游戏厂商只有如同现在的电影一样经过整合后制作出《黑客帝国》这类优秀影片，使动作电影再度辉煌一样，动作游戏经过业界的整合后也必将制作出许多游戏性与画面剧情兼顾的优秀作品，业界的SQUARE-ENIX这么做了，SEGA-NAMCO也打算这么做，其它中小厂商更会朝着这个方向发展，动作游戏作为游戏类型的鼻祖，从诞生的那一天起，就以其原始而粗犷的暴力美学而深受玩家的喜爱，他不会也不应该没落下去，相信业界经过痛苦的调整期后（在这方面，无论是业界还是玩家都要有心理准备），动作游戏能再次百花齐放！



↑小小作品3号，动作电影的经典场面在这里集结。



↑宏伟的罗马式建筑场景的确精美，可惜......



↑MGS系列，一个传奇的诞生。



←利用街机模拟器MAME重温一下《阿尔格斯战士》，就可看出PS2版的问题出在哪。



↑FC上的《忍者龙剑传3》，今天看来可能画面不值一提，但即使是现在再玩也充满乐趣。

写于“非典时期”出差回家被隔离14天百无聊赖间

文/模拟鱼

电子游戏软件 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan

天语：索尼的掌机最近引起不小的话题，天语这个如今很少碰游戏机的伪非LIGHT USER对此表示高度关注。不只是我，很多伪非游戏玩家都对PSP的未来充满信心，希望索尼对掌机的挑战能带来全新的气息。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION 2		
6月5日	★ J联盟球会创造3	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!3	SLG	SEGA
6月5日	幻想水浒传3(the BEST)	幻想水浒传3(the BEST)	RPG	KONAMI
6月5日	贵宾棒球2003	MVPベースボール 2003	SPG	EA
6月5日	火爆职业摔跤Z斗辞苑·同捆BOX	ファイヤープロレスリングZ斗辞苑·同捆BOX	SPG	SPIKE
6月5日	火爆职业摔跤Z	ファイヤープロレスリングZ	SPG	SPIKE
6月19日	R-TYPE最终版	R-TYPE FINAL	STG	IREM
6月19日	实战柏青嫂必胜法	实战パチスロ必胜法!サバンナパーク	PUZ	SAMMY
6月19日	MLB2003	MLB2003	PUB	SCE
6月19日	星球大战	スターウォーズ ジャンゴフェット	ACT	EA
6月19日	黑客帝国	ENTER THE MATRIX	ACT	BANDAI
6月26日	模拟职业棒球会DUGOUT	プロ野球シミュレーション ダグアウト'03-the TURNING POINT-	SLG	DIGICUBE
6月26日	梦幻幸运2	ファンタスティックフォーチュン2	未明	GANAIX
6月26日	★ 头文字D特别版	头文字D Special Stage	RAC	SEGA
6月26日	鱼眼3~记忆的破片	FISH EYES 3~记忆の破片たち~	AVG	VICTOR
6月26日	附带7大附录！半熟英雄	7大ふろくつき!半熟英雄 3D 特大号	SLG	SQUARE·ENIX
6月26日	半熟英雄 对 3D	半熟英雄 对 3D(通常版)	SLG	SQUARE·ENIX
6月26日	维尔拉特工作室~格兰纳特的炼金术士2	ヴィオラートのアトリエ ~グラムナートの炼金术士2~	RPG	GUST
6月26日	三国志战记2	三国志战记2	SLG	KOEI
6月26日	三国志战记2·记忆卡版	三国志战记2·记忆卡版	SLG	KOEI
6月26日	格兰纳特的炼金术士2限定版	ヴィオラートのアトリエ ~グラムナートの炼金术士2~ プレミアムボックス	RPG	GUST
6月26日	维尔拉特工作室&大正异闻录豪华版	ヴィオラートのアトリエ&大正もののけ异闻录 プレミアムパック	RPG	GUST
6月26日	廉价系列之31·地球防卫军	SIMPLE2000シリーズ Vol.31 THE地球防卫军	ACT	D3
6月26日	廉价系列之32·战车	SIMPLE2000シリーズ Vol.32 THE战车	ACT	D3
6月下旬	樱花雪月华	SAKURA 雪月华	AVG	PRINCESS
7月3日	★ 蚊·到夏威夷去	蚊 LET's GO HAWAI	ACT	SCE
7月3日	流行音乐8	POPMUSIC8	ACT	KONAMI
7月3日	★ 寂静岭3	SILENT HILL3	AVG	KONAMI
7月17日	F1大赛	キャリアチャレンジ	SPG	EA
7月17日	实况力量棒球10	实况パワフルプロ野球10	SPG	KONAMI
7月17日	炸弹人2游戏史上最大公园	ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク	ETC	HUDSON
7月17日	新最佳职业棒球	新ベストプレープロ野球	SLG	EnterBrain
7月17日	洛克人X7	ROCKMAN X7	ACT	CAPCOM
7月24日	夏日真爱故事	True Love Story Summer Days, and yet	SLG	EnterBrain
7月24日	EVE限定版(含DVD)	EVE burst error PLUS 限定版DVD-BOX	AVG	GameVillage
7月24日	廉价系列之恋爱恐怖冒险	SIMPLE2000シリーズ Vol.34 THE恋爱アドベンチャー~漂流少女~	AVG	D3
7月24日	廉价系列之杰特考思特	SIMPLE2000シリーズ Vol.33 THE ジェットコースター	SLG	D3
7月24日	SOCOM:U.S.NAVY SEALs	SOCOM:U.S.NAVY SEALs	ACT	SCE
7月24日	★ 首都高BATTLE01	首都高BATTLE01	RAC	GENKI
7月31日	罪恶工具XX	GUILTY GEAR XX #RELOAD ~THE MIDNIGHT CARNIVAL~	FTG	SAMMY
7月31日	恶代官2·妄想传	恶代官2·妄想传	SLG	D3
7月31日	魔界转生	魔界转生	ACT	D3
7月	极落雀PREMIUM	极落雀PREMIUM	PUZ	DIGICUBE
夏预定	★ 机动战士高达SEED	机动战士GUNDAM SEED	STG	BANDAI

XBOX

6月12日	机甲攻击（MECH ASSAULT）	メックアサルト	ACT	M$
6月13日	高桥纯子的麻将协会	高桥纯子の麻雀セミナ	TAB	AQUA
6月19日	★ENTER THE MATRIX黑客帝国	エンター　ザ マトリックス	ACT	BANDAI
6月26日	Cyber ATTACT Team超级别动队	C.A.T～サイバーアタックチーム～	未明	メディックス
6月26日	★恐龙危机3	DINO CRISIS3	AVG	CAPCOM
7月17日	血腥咆哮	BLOODY ROAR extreme	FTG	HUDSON
7月17日	★摩托GP ONLINE挑战版	MotoGP URT2 Online Challenge	RAC	M$
8月	城市疯狂3	Midtown Madness3	RAC	M$
今春	★忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	FTG	TECMO
今春	战斗妖精雪风	战斗妖精雪风	SLG	AQUA
今夏	打倒	BRAKE DOWN	ACT	NAMCO
今冬	索尼克英雄	SONIC HEROS	ACT	SEGA
2003年	真女神转生NINE(NET对应)	真女神转生NINE(NET对应)	RPG	ATLUS
2003年	战场の出前持	战场の出前持	ETC	M$
2003年	NEVERLAND传说	NEVERLAND SAGA	RPG	IEDA
2003年	罪恶天空：复仇高速路	CRIMSON SKIES：HI ROAD TO REVENGE	STG	M$
2003年	真梦生活ONLINE	トゥルーファンタジー　ライブオンライン	MMO	M$
未定	★城市赛车	Project Gotham Racing2	RAC	M$
未定	被攻击的王国2	キングダムアンダーファイアII	未明	パンタグラム
未定	★光环2	HALO2(ヘイロ　2)	FPS	M$
未定	DOOM3	DOOM3	FPS	M$

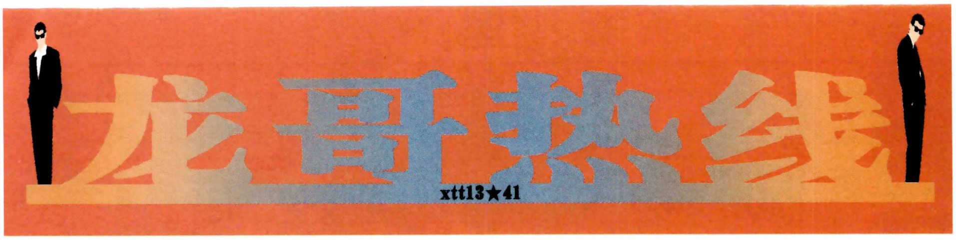
NINTENDO GAMECUBE

6月5日	青蛙	フロッガ	SPG	KONAMI
6月5日	目标：大富豪人生	MONOPOLY～目指せ！大富豪人生！～	PUZ	TOMY
6月12日	幻侠乔伊	Viewtiful Joe	ACT	CAPCOM
6月19日	★索尼克大冒险DX	ソニックアドベンチャ　DX	ACT	SEGA
6月19日	黑客帝国	ENTER THE MATRIX	ACT	BANDAI
6月27日	动物之森e+	どうぶつの森e＋	未明	任天堂
6月27日	东尼滑板3	Tony Hawk's PRO SKATER 3	SPG	SUCCESS
7月10日	CUBIC立方公路跑者	キュービック　ロードランナー	未明	HUDSON
7月10日	星际战士	スターソルジャー	未明	HUDSON
7月10日	★V拉力3	V-RALLY3	RAC	INFOGRAMES
7月17日	实况力量棒球10	实况「パワフルプロ野球10	SPG	KONAMI
7月18日	★最终幻想·水晶之轮	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	RPG	任天堂
7月25日	★F-ZERO GC	F-ZERO GC	RAC	任天堂
7月	チャリンコ英雄	チャリンコヒーロー	未明	Banpresto
7月	满不在乎若无其事之王DX	ケロケロキングDX	未明	HUDSON
7月	机器猫·大家一起游泳吧·迷你园	ドラえもん　みんなで游ぼう！ミニドランド	ETC	EPOCH
7月	鲁邦三世·消失在大海的秘宝	ルパン三世－海に消えた秘宝－	AVG	ASMIK

GAMEBOY ADVANCE

6月5日	魔法国大冒险	フロッガー～魔法の国の大冒险～	未明	KONAMI
6月12日	怪物之门·地狱封印激活	モンスターゲート　大いなるダンジョン～封印のオーブ～	未明	KONAMI
6月12日	★妈妈1+2	MOTHER 1+2	RPG	任天堂
6月27日	宠物好朋友Advance系列4～小狗篇	なかよしペットアドバンスシリーズ4 かわいい仔犬～小型犬编～	未明	MTO
6月27日	我的盔甲·刀饰	ぼくのカブト・クワガタ	未明	MTO
7月3日	★光明之魂2	シャイニング・ソウル2	RPG	SEGA
7月4日	哈欠妖怪	ハチエモン	ACT	NAMCO
7月11日	仓鼠天堂	ハムスターパラダイス　ピュアハート	AVG	ATLUS
7月17日	Croquette·BANK与VAN女王	コロッケ！2暗のバンクとバン女王！	未明	KONAMI
7月17日	我们的太阳	ボクらの太阳	A·RPG	KONAMI
7月17日	★索尼克弹珠台聚会	ソニックピンボールパーティ	TAB	SEGA
7月17日	METALMAX回归2	メタルマックスリターズ改	RPG	NOW
7月25日	★真·女神转生 智力版	真·女神转生デビルチルドレンーパズルdeコール！	PUZ	CultureBrain
7月25日	小猫小狗动物医院～动物医生育成游戏	わんにゃん动物病院～动物のお医者さん育成ゲーム～	SLG	TDK

任天堂说网络游戏最好不要收费·还说要推出NGC后继主机·其前途的确非常堪忧。



天语将内存加到了1G，这样和CPU一起形成“双1G”至强效果。偶就是要把电脑当成服务器来用，从猫扑大杂烩MOP下载了全部国产老动画片。

本期龙哥提示情报：索尼掌机胜券在握

●龙哥你好：我是一名电软的新FANS，电软带我进入了广阔的游戏海洋，让我把电脑抛在一边，风之韵，魔颤2，最终幻想，让我激动又兴奋。可叹我无缘GC、PS2、XBOX，所以想问龙哥：以上游戏可不可以用电脑来模拟？

我准备咬牙出血买台GBA。1、听说GBA有日产与港产，其有何区别？国内买的是否都是水货？价格如何？可有售后服务？2、连续多期的电软中国电玩榜上，“黄金太阳”都是第一，是否真的非常非常好？请推几部你们四人评测组的高分游戏吧？由于经济问题我只能买一盘卡。

（山西农业大学　张耀峰）

▲电脑上玩到最新游戏机的游戏是不太可能的，除非是那些移植到PC的作品。1、GBASP一般都是中国大陆产。你买到GBA一定是水货，没有售后服务。2、“黄金太阳”很一般，就像在国内被炒翻天的GBA“恶魔城”系列，日本也就那么回事。这就跟当年中国人不玩VF玩铁拳一样无法让人理解，我们正打算强行让“黄金太阳”下来，因为这样毫无意义的呆在第一的位置忒无聊了。

●天师：

1、EZ-FLASH和XG-FLASH，你推荐哪一个比较好（128M）？

2、“非典”会不会影响你们的发行量以及供货速度？我从7号等到14号，我家（北京海淀）这里的报亭，《电软》不是只进了一两本就是没收到邮局的货。我可不想落下一期，无奈……

3、能不能推荐北京的几个好口碑的电玩店（最好有首体，中关村这边的）？

4、“游戏研究所”缺少GBA上的作品研究。

5、请道明“龙哥”，“斗13”，“天师”这几个笔名的关系（是不是全等？）。

6、龙哥对NGC销售成绩如此不佳的看法如何？小弟本想购入NGC，可2500元只够买主机加三款正版，同样的价钱可买PS2加几十款D版游戏。只怕买了NGC，却没钱买软件；不过，我对PS2行货也不抱希望（不过PS2上至少有硬派的游戏）。如何是好请龙哥明荐。（如果时间允许，希望您发邮件回复，不必占“龙哥热线”）

7、可不可以在“科普之声”里定期介绍市场上PS2和其他硬件的动向？（例如PS2主机哪个版本的好）半版即可。

8、我认为“科普之声”，“游戏研究所”可以再加几版。这些栏目是不是稿件有限？

9、风林兄好像对D版和直读极其厌恶？　（周宇珠）

▲1、这个还用我说么？

2、多谢你在关键时刻支持我们。

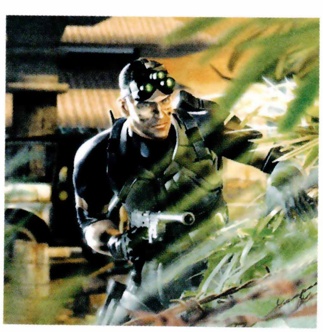
3、我不能。　4、我上期已经做了GTA3，但我相信不会有什么人能看得懂的。　5、是一个人。

6、如果是我，我肯定买XBOX，因为只有它的游戏适合我玩。

7、不可以，这方面我不是行家。

8、加版可以，有很充足的稿件。

9、反正有人不厌恶。

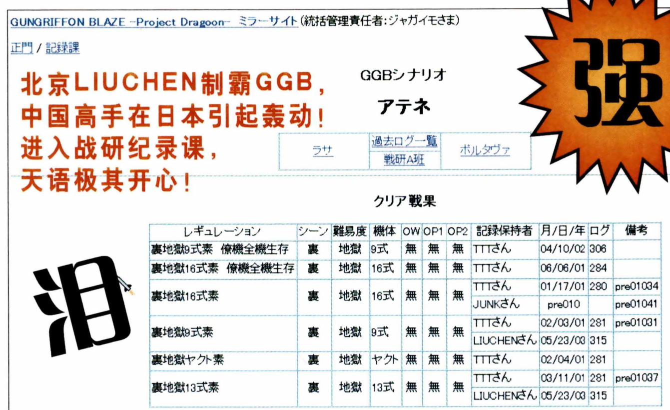


↑很有特点的“分裂细胞”

●龙哥：

你好，废话我就不多说了，小弟近日在玩贵刊10期上的《马克斯·佩恩》时遇到一个问题，在part2地狱中的天第三小节盛情难却里找到狙击步枪后走到头，干掉2个敌人后有一扇带开关门为何打不开，走到那里无路可走了啊，只有那扇门，给我急死了！望龙哥不吝赐教，无限感激！（被困在那里已经好些天的小磊<bbml@21cn.com>）

▲我们有攻略，如果还不行就只能请知道的读者告诉你一下了。



GUNGRIFFON BLAZE -Project Dragoon- ミラーサイト(統括管理責任者:ジャガイモさま)

正門 / 記録課

北京LIUCHEN制霸GGB，中国高手在日本引起轰动！进入战研纪录课，天语极其开心！

强

GGBシナリオ

アテネ

ラサ　過去ログ一覧　戦研A班　ボルタヴァ

クリア戦果

泪

レギュレーション	シーン	難易度	機体	OW	OP1	OP2	記録保持者	月/日/年	ログ	備考
裏地獄9式素　僚機全機生存	裏	地獄	9式	無	無	無	TTTさん	04/10/02	306	
裏地獄16式素　僚機全機生存	裏	地獄	16式	無	無	無	TTTさん	06/06/01	284	
裏地獄16式素	裏	地獄	16式	無	無	無	TTTさん	01/17/01	280	pre01034
							JUNKさん	pre010		pre01041
裏地獄9式素	裏	地獄	9式	無	無	無	TTTさん	02/03/01	281	pre01031
							LIUCHENさん	05/23/03	315	
裏地獄ヤクト素	裏	地獄	ヤクト	無	無	無	TTTさん	02/04/01	281	
裏地獄13式素	裏	地獄	13式	無	無	無	TTTさん	03/11/01	281	pre01037
							LIUCHENさん	05/23/03	315	

●天师：谢谢你给我的帮助，虽然只是帮我解决了一个转接器，虽然你执意不让我谢，但我还是要感谢你，对于一个素不相识的人，你能对我有此帮助我实在是感谢！泣……说说正经的，那个转接器非常好用，果然是电软天师推荐的产品，我用它玩模拟器相当的爽！目前我所知道的支持的模拟器有mame（街机模拟器老大）VisualBoyAdvance（最好的GBA模拟器），NeoRAGExp（neo geo机板全模拟，包括最新的KOF2002！）PROJECT64（N64模拟器）smynes（FC模拟器）VGS与EPXE（PS模拟器）zsneswv与SNes9x（SFC模拟器）nebula（支持三国战记等IGS的综合街机模拟器），可能还有许多别的模拟器，我没有一一



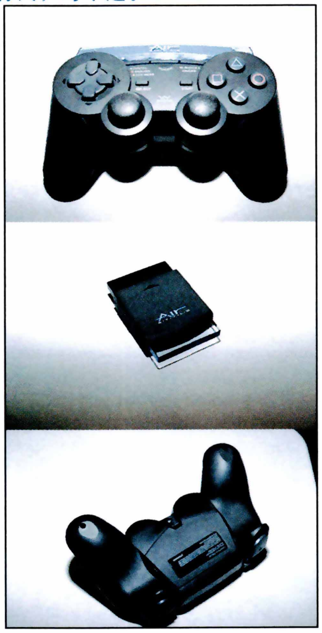
玩具饕餮·风云再起的圣斗士

女神雅典娜麾下众多穿着圣衣的英俊男儿们，随着“冥王哈迪斯12宫”动画片的播出再度称霸一方，尽管收视率已经被“高达SEED”冲得一蹶不振，但在中国仍有大量的FANS。

今年3月由BANDAI推出黄道十二宫篇的扭蛋续作（即第2弹。共3弹）也于5月底登场，本作包括6名人物，分别狮子座的艾奥里亚、仙女座的瞬、“凤翼天翔”凤凰座一辉、“鲜红刺针”天蝎座的米罗、五老峰下的天秤座童虎（年轻态）和最接近神的男子——处女座的沙加。

以上由北京模玩两可玩具模型专门店（www.how-2-play.com）提供。（65282550）

来试，但好像所有的模拟器它都支持！强就一个字！对电脑的游戏我从没有玩过一款支持手柄的，我认为电脑游戏用的就是键盘和鼠标的配合，别的免谈！所以没有试，对不起。



日本制造的PS2无线手柄

USB接口即插即用(WINME以上)，支持USB2.0，支持PS\PS2的手柄和一切周边！支持震动，支持组合键(实行一键必杀没有问题！)但好像支持的只有单打，双打还没有发现，也许新的驱动会支持就不一定了。

要说它的缺点，根据我的发现，好像对电脑的配置有要求，我的电脑是P3 1.0G，USB2.0的输出，用的什么问题也没有，但是到朋友那里（P3 733，USB1.0输出）就好像有些拖慢！不知这和机子的配置有没有关系，还希望高人指点。

写了这么多使用心得，就是想让玩模拟器玩家赶紧丢掉手中的打印机接口转PS手柄的转接器，那个实在是不好用！对手柄的支持非常不好，热插拔还容易烧机器！总之赶快换吧！

再说说小编们的工作环境，当我到编辑部的时候，看到不大的编辑室几位小编忙碌着的情景，我实在是大受感动！全国第一的游戏机杂志就是在这样的环境当中提炼出来的！是小编们辛苦的汗水与非凡的智慧结晶！我要说：“电软，我的最爱！”

（北京香山 随便）

●天师：您好！小弟是一个GBA的新玩家，前些日子由于镜面划伤，所以买了一个GBA镜面，但没有更换说明书（我想是劣质产品吧），于是我去问老板，但她居然说：不知道！



天哪！怎么会有这种BOSS。请问天师，更换镜面是否要将GBA拆开？要注意哪些问题？还有，FFTA、DQM、旅团之心能否出中文版？如果出大约在几时？（小弟的英文还没有学好，如果又加上日语，GOD，活不了了）（天津大港区建工里26-1-02 刘德忠）

▲确实是这样的，GBA镜片几乎没有什么实际的用处，至少我没感觉到。我也有几片，但没有研究过。我觉得是不是粘上去的？卸下旧镜片直接用胶往上粘？GBASP就不需要了。

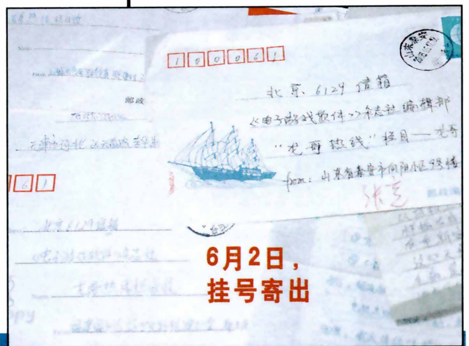
●龙哥你好：我是一名高一学生，玩游戏实繁，克终者盖寡，岂玩之易爆机之难乎？PS2的游戏很多，但通关的只有“鬼武者”、“维罗尼卡·完全版”，其他的游戏都不知在哪里徘徊！

1、俺在玩鬼武者时，画面突然会停顿，然后按什么键都没有用了，但第二次玩时又很顺利，怎么回事？

2、俺的PS2买来才一个多月，读盘时声音巨响，听着那撕心裂肺的声音，俺真的很心疼。

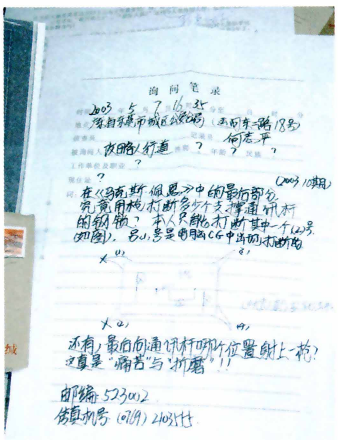
3、有时俺玩DVD游戏读不出来，必须先玩CD游戏做一下“热身运动”才行，怎么回事？我的PS2是30001型，完美直读。（大狸猫）

▲几乎可以肯定，你的PS2是个旧货。你所出现的种种问题都是光头不灵的表现，是修光头的前兆。30001、39001，小心。



6月2日，挂号寄出

说 法 （文：秋菊）

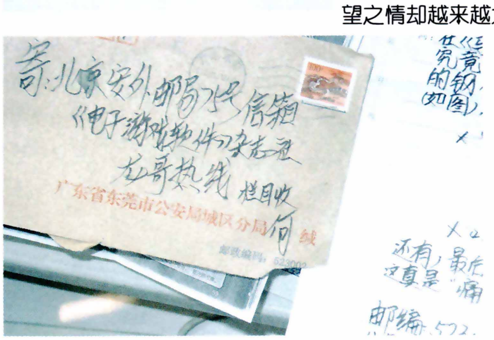


USB转接器名花有主了！

天津市河北区天泰路东华里	赵旭
上海市闵行区马桥镇联建村	沈洁
山东省泰安市向阳小区	张意
福建福州台江区宁化路	郑王彪



很多人都说，游戏玩家（杂志的读者）是受众、游戏杂志是喉舌。不过我更倾向于另一种说法，那就是读者才是真正的上帝。原因很简单，游戏不是生活中必须存在的东西，因此游戏杂志的兴衰是以读者水平和口味的变化为依靠的，如果杂志做得不适合读者口味，无论它是什么来头，都不会有什么好结果。遗憾的是，看某本杂志这么多年，我的失望之情却越来越大。杂志也不想失去读者，因此我希望能有人站出来，给我一个说法。



大陆的电玩杂志，是我看着成长起来的。记得最早的杂志就是十几年之前的《电玩迷》了，之后的百家争鸣，我也完全经历了过来。由于时间太长，当时的状况已经记不太清楚了。印象中有本杂志的编辑们很好玩，仅此而已。

但是后来年龄大了懂事了，便知道分清好坏。在97年开始的次世代主机争霸中，这杂志明显地偏袒其中一家厂商，理由似乎是什么“硬派”、“执着”。后来我才知道原因仅仅是编辑的个人偏好而已，这令我很失望。杂志就应该公正客观地报道事实，如果背离了这个基本原则，肯定是要出大乱子的；历史上的无数事实已经证明了这一点。这种做法用正确一点的方式形容，就是“误导”。误导造成的后果，我想我不说谁都明白。而且更遗憾的是，几乎从来没有听到过任何关于误导事件的道歉；比起其他人做错了一丁丁点微不足道的事就马上承诺更改的态度来，这又到底能算什么？

最近的我，已经不再买这杂志了。虽然我仍然很了解现在的局势，但是那份心情已经不复存在。

但是最后还想再说一句，我的家中还保留着这杂志的创刊号，也许我从心底还喜欢这杂志吧。我也没什么出众之处，只是一个玩游戏的人罢了。

可是，我还是想要一个说法。

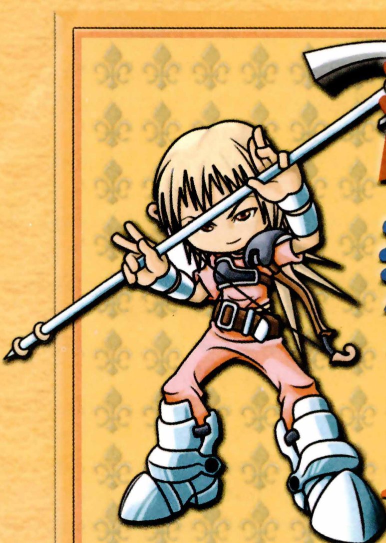
……

……政府，我真不是别有用心！真没什么不良想法

……我也真不是打哪医院跑出来的……

谁写信来，就送谁USB转接器！（张意）

……听闻您老人家要送礼的消息，我立即决定给您老写封信。我觉得您老真是太体贴了，您咋知道我就缺个PS手柄PC转换器呢？我现在用小旋风……



游戏全机种新作情报

NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

马克西莫2(暂定名)……124
NBA 2K4……124
杰克斯与达斯特2……125
空中力量·三角攻袭……125
TOP SPIN……125
F-ZERO……126
终结者3(Terminator3)……126
SSX滑雪(多平台游戏)……127
Conker(Live & Uncut)……127
最终幻想·水晶编年史……127

PS2 马克西莫2(暂定名)

CAPCOM　发售日未定
ACT　价格未定

CAPCOM在E3展上公布了动作游戏《马克西莫》的续作，前作由于种种原因在日本只获得了不到10万份的销量。本次的续作在画面等方面都有了一定的强化，目前对于游戏系统还没有什么情报，希望能成为一款同样出色的动作游戏，请期待我们以后的报道。





↑游戏中的主角与前作相比，形象更加成熟化，卡通的色彩也是大大减弱。









PS2 NBA 2K4

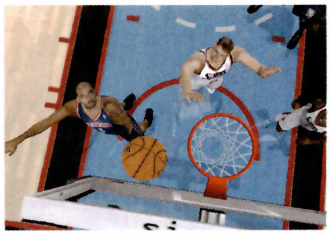
SEGA　2003秋
SPG　价格未定

SEGA的王牌篮球游戏又要登场了，对于这种一年一度的系列固定作品，球队球员数据的更新要远大于系统的变化。对于国内玩家来说，本作最大的卖点恐怕就是中国球员姚明在游戏中的出现，在这款非常适合对战的游戏里，相信休斯敦火箭队将成为使用频率最高的球队。

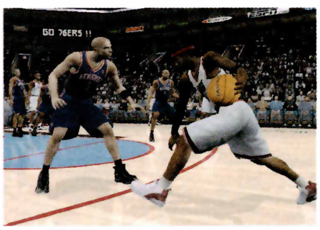
最强篮球和最强游戏



→作为加入NBA的第一个赛季，姚明的表现可以说是可圈可点，尽管在与奥尼尔这样的顶级强力中锋的对抗中还处于下风，但是他高大灵活的特点在球场上也得到了体现，相信年仅23岁的姚明会继续出现在SEGA的篮球游戏中。





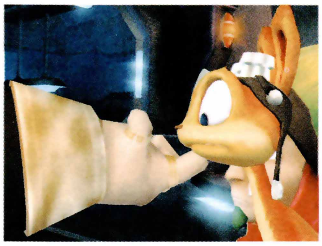




PS2 杰克斯与达斯特2

SCE 发售日未定
ACT 价格未定

优秀的动作游戏《杰克斯与达斯特2》在E3大展后又公布了一些新的画面，看来游戏的完成度已经达到了很高的程度，先看看画面吧，等游戏发售了大家才能领略到它的动作性到底有多强。毕竟现在动作游戏多如牛毛，真正能称得上强作的没有几个。

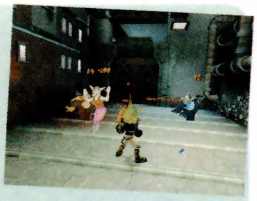




PS2上画面最强的动作游戏即将登场



↑与前作相比，本作的画面素质有了很大提高，虽然前作是在PS2初期对机能还没有完全掌握的情况下制做的，但表现依旧不俗。



→人物的设定仍然沿续前作风格。

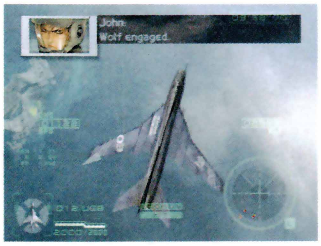


预计游戏中会有大量的新动作。

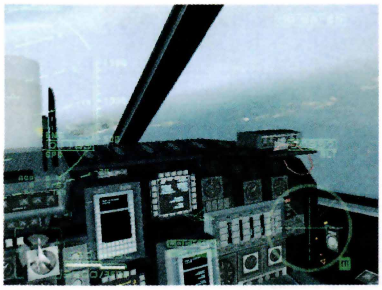
PS2 空中力量·三角攻袭

KONAMI 发售日未定
STG 价格未定

KONAMI的空中力量系列的最新作要在PS2上登场，本系列在皇牌空战和飞空之舞这两大系列的夹击下一直反响一般，希望本作能在操作性和爽快感上能取得某一方面的突破，否则很难摆脱自己的宿命。









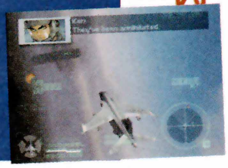
→多视角画面。



空中霸王



无敌战机长空翱翔



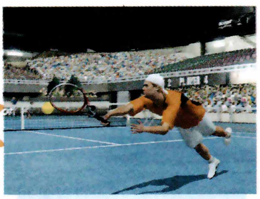
→还有剧情？

XB TOP SPIN

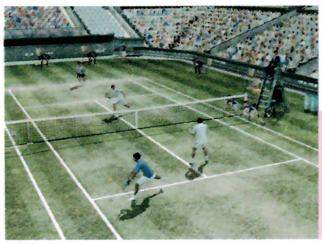
微软 2003年秋
SPG 价格未定

最近EA公布了一款新的网球游戏，玩家可以在众多世界高手中选择自己喜欢的选手参加各种比赛，游戏中人物和场景都很细致，尤其是草地的感觉非常出色，各种击球的动作也不错。喜欢网球的朋友可以试一下，不知道能否超越SEGA的VR网球。

奋力救球

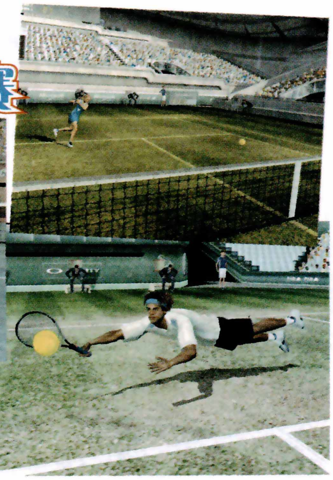


↑人物动作栩栩如生。



最顶级的球星 最高水平的比赛





↑→在网球比赛中，场地对于比赛的影响是很大的，以往的游戏中对这一点体现的都不够，希望本作能有所提高。

GC F-ZERO

NINTENDO+AV	7月25日
RAC	价格未定

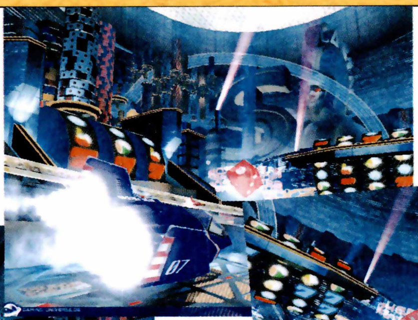
由著名赛车游戏厂商世嘉旗下的AmusementVision制作，任天堂全力提携的RAC名作，发售日又推迟了，这回放出几张新图供欣赏。



←F-ZERO拥有1400公里的时速。



→新增的超华丽赛道很有梦美2的感觉。





←幻想风格的赛车，浮空冲刺或是超级碰撞必不可少。线路怪异，画面充满了未来感。相信街机也会同步引爆市场，因为是用互换基板制作的。

XB 终结者3(Terminator3)

未明	发售日未定
ACT	价格未定

预定在7月公映的电影“终结者3”，早早地就被改成了游戏。据说，这款游戏还是阿诺舒华辛力加亲自配音，而情节也和电影联系紧密。



←阿诺舒华辛力加虽然年纪老了不少，脸部明显看得出苍老，但是在游戏中却还是那样威猛。这女子不知是何方高手。



←游戏里有不少影片中的动作表现和镜头运用。



↓与敌人对峙的场面。这敌人怎么和终结者1里的角色有些相似？……可以很明显地看出，XBOX的画面确实细腻，爆裂碎片很多。



↑这应该是以机器人的视点在扫描敌情，然后呢？呵呵，请见下图。







→这种场面最爽了。看来XBOX凭借着自身机能的强大，总是喜欢做一些暴力第一人称射击或是动作类游戏，比GTA还狂些。

GC SSX滑雪（多平台游戏）

未明	发售日未定
ACT	价格未定

著名滑雪游戏SSX系列，最新作在XBOX、NGC、PS2上都有出现。此处的画面是NGC版，感觉比以前的同类游戏是有很大的进步。





↑怎么像JSRF的感觉？

XB Conker(Live & Uncut)

RARE	发售日未定
ACT	价格未定

这款游戏在E3上参加了展出，游戏的主要角色好像都是一些小怪物。而且画面偏Q，是以战争为题材的ACT，综合了多种游戏类型。





GC 最终幻想・水晶编年史

任天堂	7月18日
A・RPG	价格未定

虽然以FF之名登场，但这部游戏是任天堂制作的，风格明显Q版化，而且动作性比较强，这次又公开了大量华丽战斗画面，请欣赏。









RPG幻想辞典
玄幻的RPG世界观

怪物指南 东洋篇

这次带给大家的就是日本民间传说中大名鼎鼎的“酒吞童子”座下名怪“茨木童子”了，说起来“茨木童子”被运用到游戏中的形象都很丑陋凶恶呢，属于鬼力较高的那一种了，而牛怪则和我国民间传说的牛头类似，不陌生吧。



[茨木童子]
分类：鬼

特征：

于住在大江山的鬼——酒吞童子配下担任副手，是其所率作恶多端的童子鬼中的一人。在画卷上，酒吞童子身边的童子鬼们被描绘成披头散发、尖角獠牙的丑恶形象。据说茨木童子在被源赖光四天王之一的渡边纲切断手腕后，曾为了取回手腕而变化成纲的姑母，这也是表明此鬼具有变身的能力的传说。

名解：

在大阪有名为茨木市的地方，那里也流传着关于茨木童子的传说。但是茨木童子的出身地是否就是那里，也有种种说法不一而足。关于茨木童子的“童子”，据说是一位寺庙的住持所收养的一群幼童。他们中大多数都成为了有道的高僧，但也有一些不愿做僧侣而离开寺庙，变成了强盗，最终在恶贯满盈之后变成了鬼。

登场游戏说明：

· 桃太郎传说Turbo：作为中BOSS级的角色登场。 · ONI系列：不是作为敌方角色，而是作为推动剧情的重要配角登场。 · 真 · 女神转生：以披着幼童衣服的形象登场，很好地表现了其“童子鬼”的感觉。

起源：

以茨木童子和渡边纲的战斗为题材的歌谣很多。虽是酒吞童子的手下，也常被单独拿出来表现。在歌谣《罗生门》中，茨木童子奉酒吞童子之命在罗生门与渡边纲一决高下，被切断一只手腕。这场决斗在《御伽草子》中，则是借酒吞童子自己之口来讲述的。关于其后的情节有一部舞剧《茨木》，变化成纲的姑母的茨木童子潜入屋中，顺利取回了自己的手腕。



[牛鬼] 分类：妖怪

特征：

特征：主要在海边、河边出现的妖怪，牛身鬼面或蜘蛛身鬼面。执著地袭击人和家畜，有时还会把渔船弄沉。有时牛鬼也会变化成女人：行人在沙滩边被一个抱着婴儿的浑身湿透的女人叫住，恳求在她临终前帮她抱着婴儿。答应了的话，手中的婴儿会变成沉重的石头而无法逃走，这时牛鬼就现出原形把人吃掉。

名解：

被叫做牛鬼的怪物有很多，在各地的文献中时有出现。《吾妻镜》中，一只牛形的妖怪冲入浅草寺，喷出的毒气杀死了很多僧人。其他关于牛鬼的记述在《枕草子》、《太平记》中也可见到。栖息于海中的牛鬼多出现在四国、北九州等地方，根据南方熊楠的采录，在和歌山的牛鬼会对遇到的人一直盯着看，而被盯着的人就会疲劳而死。

登场游戏说明：

外形并无定规，也没有非常突出的例子。

· 桃太郎传说Turbo：牛头鬼身，与马头的鬼一起出现，应该视其为“牛头马面”一类。

· ONI I：作为中BOSS登场，从牛鬼手中救出少女的事件是以中国地方为舞台的。

起源：

被称作“牛鬼”的妖怪，不知为何会与“水”的关系这么深。除了在海边变成美女袭击人之外，还有这样一些传说：牛鬼变成美女劝戒一个在河中投毒来捕鱼的老人，劝说无效后把老人的家用沙土埋没；在河里被猎人击中的牛鬼的血流了七天七夜等等。顺带一提的是，在宇和岛有称为“牛鬼祭”的活动，这里的牛鬼被认为是可驱魔的神圣动物。也有说是牛头马面里牛头的化身。

次世代传媒联盟

做 个 游 戏 迷 每 月 必 备

一个也不能少



各种维生素足够了！

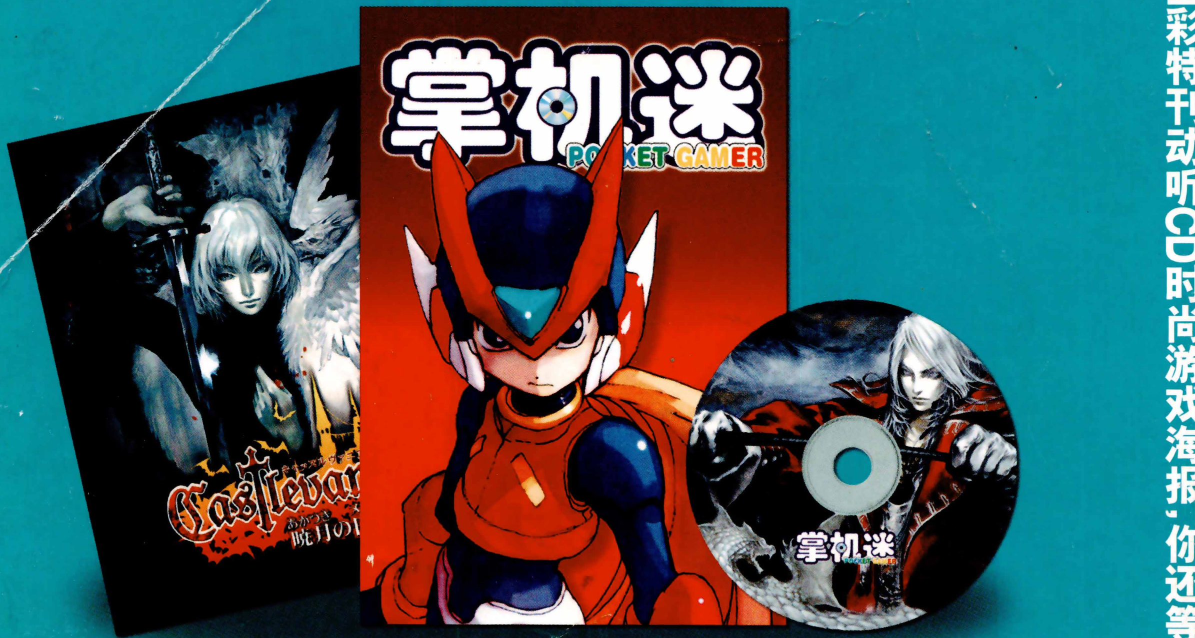
业界新闻、游戏新作、深度攻略、评论批评，要！要！要！

下期《电软》6月25日见

掌机迷 VOL 2

掌机迷终于可以每月享受一次盛宴了！

第一辑上市疯抢一空，不是猛龙不过江！
掌机流行文化综合情报志二度出击
全彩特刊动听CD时尚游戏海报，你还等什么?!



6月15日上市

开心卖价：10元（书＋招贴＋CD＋抽奖）标准组合期期不落

160面全彩特刊＋晓月圆舞曲海报＋恶魔城 月轮＆白夜 音乐CD+VOL.2抽奖

恶魔城 深入研究总力特辑 GBA三作全面比较・晓月圆舞曲最强最全攻略研究（全魂、全道具、全BUG、全怪物图鉴、全BOSS战法等等）・晓月制作人访谈

GBA游戏开发全揭密 专业游戏开发人员详细探讨掌机游戏开发过程，最全面了解GBA硬件性能，多角度多视点帮你了解GBA——《从构思到上柜～浅谈GBA游戏的开发》

《MOTHER》大历史 任天堂经典名作GBA版发售前夕紧急特稿，全面放大系列辉煌历史，了解MOTHER的成长轨迹，不看不成！

掌机游戏一线情报 （今年暑期掌机游戏大注目软件全面介绍）＆ 全新掌机PSP、N-gage 硬件杂谈

最流行掌机攻略 （本月精彩游戏一网打尽，全部一期完结攻略，全对话剧情和盘托出）

有第一辑卖断市的经验
这次相信你不会再错过

锁定日期
勇猛出击

ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第13期 总第113期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.113

地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100061 E-mail:vgame@public.bta.net.cn
制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)644 2187
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
……袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
零售价9.8元